

NR 04/2023 (337)

CENA: 34,50 ZŁ W TYM 8% VAT

CD-ACTION

WIDMO WOLNOŚCI

BALDUR'S GATE III ■ STARFIELD ■ ARMORED CORE VI: FIRES OF RUBICON ■ DAVE THE DIVER
■ IMMORTALS OF AVEUM ■ WPŁYW GIER NA PSYCHIKĘ ■ HISTORIA METAL GEAR SOLID
■ JAK DZIAŁA PEGI ■ FILOZOFIA KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
■ MEGATEST KART GRAFICZNYCH

ISSN 1426-2916 INDEX 334561



0 4 >
9 771426 291303

Turbo okazje **na laptopy!**

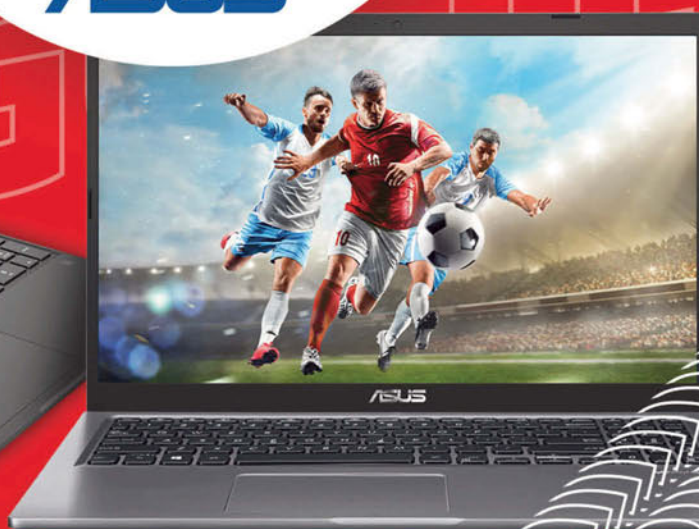
acer

Microsoft



Lenovo

ASUS®



LET'S GO!

Media Markt®

Ile trzeba się nagrać, by móc w końcu zagrać



Przy okazji debiutów kolejnych Final Fantasy nieustannie wraca żart z najdłuższą brodą w całej branży: Czy jeśli nie grałem we wcześniejsze części, zrozumieć, o co chodzi w fabule(*)? Jako gracze wszyscy pewnie stanęliśmy kiedyś przed podobnym dylematem: nowa odsłona jakiegoś cyklu okazuje się wielkim hitem i po prostu żal jej nie wypróbować. Niestety nie mieliśmy styczności z poprzednimi tytułami, więc możemy albo pogodzić się z tym, że podczas zabawy sporo nam umknie, albo zagryźć zęby i nadrabiać nierzadko kilka produkcji.

W branży, której sequelozatorzyszy właściwie od samych początków, takie przypadki są jak najbardziej normalne. Jeżeli trzeci Wiedźmin sprzedał się w ponad 50 mln kopii, a cała seria łącznie w 75 mln, to trudno nie zauważyć, że zdecydowana większość odbiorców „trójki” zaczynała swoją przygodę z cyfrowym Geralem właśnie od tej odsłony (i często na niej kończyła). Developerzy są doskonale świadomi podobnych przypadków, dlatego (przeważnie) czynią wszystko, by kolejna produkcja nie pozostawiała potencjalnego fana z poczuciem zagubienia i nadawała się idealnie na pierwszy kontakt z cyklem. Stąd nie tylko streszczenia najważniejszych wydarzeń, ale też sama konstrukcja fabuły, które choć mogą stanowić część większej całości, muszą jednocześnie pełnić funkcję samodzielnej historii. Czysto teoretycznie gracz będzie się dobrze bawił niezależnie od stażu z serią.

Inaczej sprawa ma się z recenzentami (i ludźmi zlecającymi im owe recenzje). W przypadku takiego Final Fantasy XVI – przypomnijmy, fabularnie niepowiązanego w nawet najmniejszym stopniu z wcześniejszymi częściami – wymaga się jednak znajomości toposów serii, możliwości porównania zmian w rozgrywce względem poprzedniej odsłony (lub nawet kilku) itp. itd.

A przecież wypadałoby jeszcze umieć powiedzieć, jak gra radzi sobie na tle gatunkowej konkurencji! Z kolei przy okazji Starfielda można by słusznie zauważyć, że doświadczenie w produkcjach Bethesda to jedno, ale z racji kosmicznych realiów na rzeczy byłaby też znajomość innych tytułów z podobnym settingiem.

To jednak wciąż w miarę proste przypadki. Gdy weźmiemy takie Baldur's Gate III, sprawy tylko się skomplikują. Nie wystarczy znać „jedynek” i „dwójek”, bo przecież za produkcję odpowiada Larian – do listy trzeba dopisać więc *co najmniej* Divinity: Original Sin II. W idealnym świecie recenzentowi przydałaby się też wiedza na temat zarówno klasyki gatunku, jak i jego współczesnych przedstawicieli, a do tego odpowiednie



Taki arkusz z alternatywnym projektem okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajny? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

rozeznanie w Dungeons & Dragons, którym trzeci Baldur stoi. Cóż, dobrze, że CD-ACTION ma to szczęście i żyje w idealnym świecie.

Zdarzają się też inne sytuacje, gdy warto się zastanowić, do kogo właściwie kierujemy recenzję. Armored Core, choć towarzyszy nam od ponad ćwierć wieku, nigdy nie można było zaliczyć do głównego nurtu – a dodajmy, że poprzednia część ukazała się dobrą dekadę temu. W tym jednak czasie FromSoftware za sprawą Soulsów i pochodnych stało się jednym z ważniejszych i bardziej rozpoznawalnych studiów całej branży. Kiedy więc zapowiedziano „szóstkę”, z góry było wiadomo, że okaże się ona najpopularniejszą odsłoną w historii – choć z pewnością sama gra z racji swojej odmienności względem np. Elden Ringa stanowiła dla części nowszych fanów firmy spore zaskoczenie (a innych po prostu rozczarowała). Tu więc perspektywa długoletniego miłośnika serii mogłaby się znacząco różnić od wrażeń większości odbiorców.

Nie zaskoczę was, mówiąc, że prawdopodobnie nie istnieje – a przynajmniej my go nie znamy – idealne rozwiązanie, które zadowoliłoby wszystkich. Robimy jednak, co możemy, by ukazać różne spojrzenia na poszczególne gry – stąd recenzje wielu produkcji znajdziecie i w piśmie, i na cdaction.pl, i na naszym kanale youtube'owym. I nie ukrywam, ten wywód miał też na celu pokazanie, jak wiele gorących tytułów udało nam się zmieścić w tym numerze. Oby więcej takich sezonów ogórkowych!

Milej lektury, dobrej zabawy!
Witold Tłuchowski

(*) Dla niewtajemniczonych: wszystkie „główne” odsłony FF są ze sobą – z grubsza – niepowiązane, a ich akcja nie rozgrywa się nawet w tym samym uniwersum.

SPIS TREŚCI

Zdjęcie: Koehlmese / gamescom / Thomas Merx



Największa impreza branży gier powraca, a nas oczywiście nie mogło w Kolonii zabraknąć.



Próba stworzenia kontynuacji godnej poprzedniczek miała prawo zakończyć się porażką. Larian pokazał jednak, że niestraszna mu legenda cyklu.



CD Projekt już kiedyś udowodnił, że dodatki mogą dorównywać poziomem „dużym” grom, a może i je przewyższać. Czy teraz ta sztuka się udała?

INTRO

CD-Action Expo	006
Gamescom	010
Pod ostrzałem	016

GRAMY

Baldur's Gate III	018
Cyberpunk 2077: Widmo wolności	024
Starfield	028
Oxenfree II: Lost Signals	032
Armored Core VI: Fires of Rubicon	034
Blasphemous II	038

Jagged Alliance 3	040
Atlas Fallen	042
Pikmin 4	044
Exoprimal	046
Dave the Diver	048
Layers of Fear	050
Remnant II	052
Aliens: Dark Descent	054
Park Beyond	056
Trepang2	058
Shadow Gambit: The Cursed Crew	060
Final Fantasy XVI	062

Immortals of Aveum	066
Świeże, dobre, niezależne	070

PUBLICYSTYKA

Kiedy gry wchodzą za mocno	076
Campbell kontra Nietzsche	080
Knights of the Old Republic	084
Tak grają Chiny. Mimo wszystkiego	088
Niemoc i bezsens	092
PEGI krytycznym okiem	096
Dreamcast. Koniec marzeń Segi	098
Nauczmy się przegrywać	099

CD-ACTION

Redakcja CD-Action

 ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław

KONTAKT: facebook.com/cdaction

REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY:

Dawid Bojarski

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik

REDAKTOR NACZELNY CZASOPISM: Witold Tłuchowski

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko,

Grzegorz Karaś, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel

WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Adam Chabiński,

Stanisław Falenta, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Krzysztof Kempki,

Marcin Kępski, Paweł Kicman, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk,

Dawid Kozłowski, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz

Lubczyński, Tomasz Matusik, Łukasz Morawski, Paweł Musiałowski, Arkadiusz

Ogończyk, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogienińska, Hubert Pomykała,

Paweł Pustula, Paweł Raban, Marcin Serkies, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba

Stolarz, Michał Szwed, Karol Wilczek, Mateusz Witczak, Patryk Żelazny

KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger

DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć,

Michał Sienkiewicz, Michał Wolski

CD-ACTION JAKO
AUDIOBOOK I EBOOK
W APLIKACJI PULPUP
BY PULP BOOKS



youtube.com/cdaaction



SPRAWDŹ NASZ
KANAŁ W SERWISIE
YOUTUBE

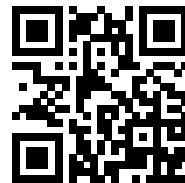
x.com/cdaaction



NA X (DAWNYM
TWITTERZE)
TEŻ JESTEŚMY



DOŁĄCZ DO NASZEJ
SPOŁECZNOŚCI
NA DISCORDZIE!



076

Wszyscy dobrze wiemy, że „gry wideo nie
szkodzą”. Warto jednak dać się wypowiedzieć na
ten temat specjalistom.

146

Po sporych zawirowaniach sytuacja na rynku kart graficznych nareszcie
się uspokaja. To świetny moment, by pomyśleć nad modernizacją peceta.



Najnowsza gra Bethesda to
Skyrim w kosmosie czy może coś
więcej? I czy fani studia potrzebu-
ją do szczęścia „czegoś więcej”?

028



088

Przyzwyczailiśmy się już do
oznaczeń PEGI, ale jaką rolę pełnią
w rzeczywistości i czy na pewno
wiemy, jak je interpretować?

16



3

www.pegi.info



O chłopach, co walczyli z mechami. Metal Gear Solid.....	102
Muzeum Zabawy: Furby.....	106
Gry wiecznie żywe: Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy.....	108
Niesłusznie zapomniane: Sacrifice.....	110
Łuk. Broń naciągana.....	112
Jak Ubisoft udoskonalił Raymana... i go porzucił.....	118
Felieton. Pochodna amoniaku i Buty Odskoku.....	120
Za łatwe? Za trudne?.....	122
Nastał dzień siódmy. Six Days in Fallujah.....	124

Lepiej bez Hollywood? San Diego Comic-Con 2023.....	126
Koniec lotu Kondora. Kevin Mitnick.....	128
Felieton. Pan Samochodzik i gra wideo?.....	132
Go go trzydziestolatkowie! Power Rangers.....	134
Magazyn Kulturalny.....	138
TECHNOLOGIE Kontrapunkt: Europa Amerykanom okoniem staje.....	144



SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ
GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO
Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO
SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

TESTY

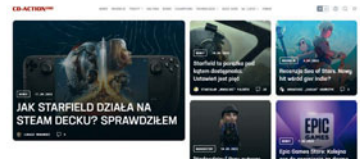
Megatest: Karty graficzne najnowszej generacji.....	146
Słuchawki Sony WF-1000XM5.....	152
Chłodzenie Cooler Master.....	
MasterLiquid 360L Core ARGB White.....	152
Mysz Logitech G502 X Plus.....	153
Kontroler Turtle Beach VelocityOne Flightstick.....	153

ENDGAME

Action Redaction.....	154
Szpile: Przegląd kwartału.....	160

NA CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY
I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ,
GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU,
COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



gamingtech
esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech
Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja,
tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaaction.pl

CD-ACTION EXPO

WAKACYJNE ŚWIĘTO GRACZY

■ Mówi, jak było: **Redakcja**

Dziewięć długich lat upłynęło, nim udało nam się zorganizować drugą odsłonę wydarzenia, które w 2014 roku przyciągnęło ponad 20 tys. osób. Pierwszy weekend lipca zaczynaliśmy zestresowani i pełni nadziei, że jakoś to będzie, kończyliśmy zaś przeszczęśliwi i dumni. Było o wiele lepiej niż jakoś.

Nad kolejną edycją imprezy pracowaliśmy już w 2021 roku, gdy świętowaliśmy ćwierćwiecze naszego magazynu. Niestety pandemia koronawirusa pokrzyżowała nam plany. W międzyczasie odpaliliśmy nową wersję serwisu cdaction.pl, a także kanał na YouTube, porzuciliśmy miesięczny cykl wydawniczy na rzecz kwartalnego, przywróciliśmy do życia Retro... Działo się dużo, a my z konieczności ciągle przesuwaliśmy termin imprezy. Pewnego dnia zdecydowaliśmy, że

„teraz albo nigdy”, i zaczęliśmy planować drugie CD-Action Expo. **Wydarzenie odbyło się w weekend 1 i 2 lipca 2023 roku tam, gdzie poprzednio – we wrocławskiej Hali Stulecia.**

Za darmo to uczciwa cena

Wstęp na imprezę był darmowy, co pozwoliło przyciągnąć nie tylko fanów CDA, lecz także osoby mniej lub bardziej zainteresowane grami, odwiedzające w tym czasie okoliczne

Zoo, Park Szczytnicki czy Ogród Japoński. Już po kilku godzinach od otwarcia bram wiedzieliśmy, że był to strzał w dziesiątkę! Wiele „przypadkowych” osób postanowiło zajrzeć do budynku z ciekawości, podążając za grupami czytelników CD-Action.

Do Hali Stulecia przybyło kilka pokoleń graczy i fanów magazynu: nastolatki, studenci, rówieśnicy Mac Abry (he, he) czy młode rodziny



■ W Hali Stulecia nie zabrakło Diablo IV.



■ Heroes Orchestra zaszarowała zgromadzonych muzyką z serii HoMM.



■ Jedną z dwóch niezastąpionych ekip wolontariuszy z Huwerm (w czarnej koszulce) współkoordynującym ich pracę. Dziękujemy wszystkim, którzy pomogli nam w ogarnięciu imprezy!

ze swoimi pociechami. Poglaskaliśmy też jednego pieska! **W ciągu dwóch dni tegoroczne Expo odwiedziło ok. 12 tys. osób** i choć nie doświadczyliśmy może gamescomowego ścisku (i bardzo dobrze!), wielokrotnie widzieliśmy sznury ludzi przeciskających się między stoiskami. Pod względem frekwencji było lepiej, niż się spodziewaliśmy.

Przepraszam, czy można fotkę?

Nie o ilość jednak (tylko chodzi, ale przede wszystkim o jakość. Tutaj zdecydowanie nie mieliśmy na co narzekać! Odbiliśmy setki luźnych dyskusji o grach bądź popkulturze, rozdawaliśmy autografy i pozowaliśmy do wspólnych zdjęć. Nie można nie wspomnieć o świetnej robocie, którą wykonali ubrani w zielone T-shirty wolontariusze. Prawdziwą gwiazdą był Kacper Sasin, czyli pełen werwy konferansjer, doskonale znany publiczności poprzedniego Expo z 2014 roku. Dał popis niesamowitej energii, przez dwa dni zapowiadając gości czy prowadząc konkursy z nagrodami i sesje Q&A z redakcją CD-Action. Właśnie, sesje, bo z planowanego pojedynczego spotkania zrobiły się dwa – przyjeżdżacie nas tak ciepło (nie wspominając o liczbie pytań przekraczającej nasze najśmielsze wyobrażenia), że postanowiliśmy zrobić powtórkę w niedzielę.

Doskonale wypadły **panele dyskusyjne przeprowadzone przez niezastąpionego Mateusza „Papkina” Witczaka. Na scenie gościł developerów, dziennikarzy, ludzi od PR-u, a nawet... kilku dotychczasowych redaktorów naczelnych „Ekszyna”.** Przepytawał m.in. twórców Kronik Myrtany (słynnego moda do Gothica) czy przedstawicieli Archon Studio, firmy odpowiedzialnej za prezentowaną na sporym stanowisku planszówkę Heroes of Might and Magic III: The Board Game. Fani bitewniaków i papierowego RPG kierowali się również do stoiska Warhammer Unplugged Drużyny Odkrywców. Dzięki jej staraniom można było nauczyć się choćby, jak poprawnie malować figurki.

Nie mrugaj, bo przegapisz!

Zaprosiliśmy również ekipę Gramy Szybko, Pomagamy Skutecznie. Za tą inicjatywą stoją gracze speedrunujący na streamach z myślą o zbieraniu pieniędzy na cele charytatywne. GSPS w trakcie CD-Action Expo pokazywało, jak szybko da się przejść m.in. Cupheada, Morrowinda czy Ultimate Doom. Przede

wszystkim wzaciszej (w porównaniu z właściwą halą) sali, choć co bardziej atrakcyjne speedruny wykonywano także na scenie głównej, dzięki czemu można było z wypiekami na twarzy śledzić przechodzenie Grand Theft Auto III w nieco ponad godzinę.

Nie zabrakło rozrywek dla rodziców z dziećmi, a strefa CD-Action Family pękała w szwach. Świn-ka Peppa przyciągała najmłodszych odbiorców, Boti: Byteland Overclocked kusilo małych konse-
rów platformówek, a przyszli kierowcy ścigali się w Lego 2K Drive. Fani klocków mogli udać się do Bricks of Gore / Klockorożca, strefy prowadzonej przez Piotra Rybaka, uczestnika Lego Masters Polska. **Strzałem w dziesiątkę okazała się pokazowy rozmiarów strefa Nintendo**, na której zagrać można było m.in. w The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Mario Kart 8 Deluxe, Nintendo Switch Sports i Splatoon 3. Dodajmy, że w ramach Expo odbyły się kwalifikacje do Mistrzostw Polski w trzeciej części strzelanki na atrament! Komentowane na żywo przez Paulinę „Shini” Gorczyńską i Dominika Bosa rozgrywki przyciągały kibiców, udowadniając, że Wielkie N ma się w Polsce coraz lepiej.

Gierki, wszędzie gierki

To niejedyny wydarzenie esportowe, jakie miało miejsce w trakcie obchodów naszych urodzin. **Wraz z ekipą H3.gg zrealizowaliśmy wielogodzinny Finał Pucharu Polski w Heroes of Might and Magic III.** Były to pierwsze w historii naszego kraju zawody tej rangi przeprowadzone przed publicznością. Co więcej, Finał licencjonował sam Ubisoft. Ostateczne starcie wygrał Gongwazy, pokonując Odelle'a, który po drabinkowych perturbacjach



■ Planszowi „Hirołsi” kusili rozgrywką zbliżoną do pięcioletniego pierwowzoru.

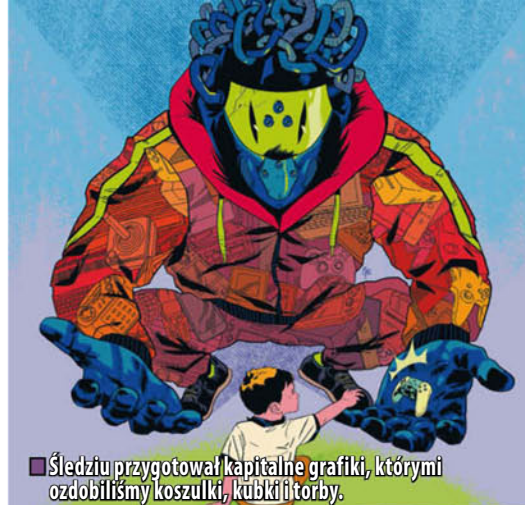


■ Kto nie lubi popłykać w klasyki sprzed lat?

zapewnił sobie trzecią lokatę. Rozgrywki komentował streamer Andrzej Śledź, a pieczę nad nimi sprawował niezwykle ważny dla „hirolsowego” środowiska Michał „KesZu” Baranik. W niedzielę, już po wszystkim, można było wybrać się do sali koncertowej Radia Wrocław na zorganizowany przez nas **znakomity koncert Heroes Orchestra, podczas którego ponad 30-osobowy zespół wykonał kompozycje z drugiej, trzeciej i czwartej odsłony Heroesów.**

Wróćmy jednak do wnętrza Hali Stulecia. Świetnie wypadły w niej stoiska polskich developerów. Widzieliśmy w akcji turówkę science fiction God Machines, osadzony w realiach dark fantasy city builder Against the Storm i trzy tytuły VR: mroczne The Riese Project, a także Grę Szyfrów i Szybowcową '87. Spore zainteresowanie

wzbudzało stoisko Frozen District, na którym zagrać można było w House Flippera 2, kontynuację niezwykle popularnego symulatora remontowania domów. Produkcja trafiła zresztą na jedną z trzech limitowanych okładek CDA 03/2023 zaprojektowanych z okazji Expo – na dwóch pozostałych znalazły się grafiki przygotowane specjalnie na tę imprezę przez legendę polskiego komiksu, Michała „Śledzia” Śledzińskiego (garść owych „limitów” została, więc zainteresowanych zapraszamy do naszego sklepu internetowego).



■ Śledziu przygotował kapitalne grafiki, którymi ozdobił koszulki, kubki i torby.



■ Fotki z cosplayerami? Koniecznie!

■ Frekwencja dopisała, ale dzięki rozmiarom Hali Stulecia udało się uniknąć nieprzyjemnego ścisku.



Nie można nie wspomnieć o stoisku zaprzyjaźnionego Pulp Books, wydawnictwa odpowiedzialnego za pakiet cyfrowy CD-Action składający się z audiobooka, ebooka i PDF-a z magazynem. Specjalnie z okazji Expo firma stworzyła **bardzo dobrze przyjętą przez odwiedzających grę targową Last Action Smuggler. Odbывała się ona w całości na terenie Hali Stulecia**, a rozlokowane to tu, to tam kody QR pozwalały wziąć udział w poszukiwaniach Smugglera, stanowiących zarazem okazję do przyjrzenia się historii gier z ostatnich 25 lat.

Widzimy się w 2024!

O atrakcjach imprezy moglibyśmy pisać jeszcze długo. Przechadzaliśmy się obok strefy retro z konsolami i komputerami z lat 80. i 90., przyglądaliśmy się pracy Przemka, czyli tatuatora ukrywającego się pod pseudonimem Turbo Orange, gawędziliśmy z nabywcami pakietów VIP i pilnowaliśmy się, by nie wydawać pieniędzy w rozrzuconych po całej hali sklepach z grami, książkami, komiksami, gadżetami, ubraniami i całą masą innych bibelotów... Niemniej w tym miejscu zakończymy, zaznaczając jedynie, że **pragniemy stworzyć wydarzenie przyjazne dla jak największego grona odwiedzających. Uważamy, że się udało.** Nie pozostało nam zatem nic innego, jak podziękować wszystkim uczestnikom tegorocznej imprezy i potwierdzić domysły: do zobaczenia w 2024 na kolejnej edycji CD-Action Expo!

[CDA]

ZA WSPARCIE DZIĘKUJEMY SZCZEGÓLNIE:

Radosław Okraszewski
Anatol Kubajewski
Marcin Mizak
Albion Localisations
Paweł Kamil Zegartowski
Michał „Aree” Stańczyk
Jakub Kubiak
Mikołaj „Kaliq52” Kondracki
Hubert Gimpel
Filip „Falabeth” Kuligowski
Przemysław „gbaranek” Tomczyszyn
Piotrek W.
Dawid Janocha
Jan „Lionard” Ludwikowski
Paweł Grądecki
Bartosz „Klakson” Balewski
Tomek „kai-man” Zwierzyński
Maciek Chojnacki
Paweł Niedbał
Grzegorz „Banditeq47” Madeja
Tomasz Samotyj
Mateusz Filipek
Artur Sienkiewicz
Dominika Sienkiewicz

Grzegorz Szaja
Tomek Mucha
Domisł
pelcowna
Marek „Przy100 Cosplay” Młynarczyk
Michał Nowakowski
Bartłomiej Styczeń
Krzysztof „Kris” Hasiński
Justyna Wojtczak
Piotr Borowy
Kuba i Tadek W
Marcin „Pokeczuko” Leżański
Krzysztof Flakowski
Piotr Koszyk vel Koks’
Piotr „Izak” Skowyrski
Anna Witkowska
Maciej Bulski
Jan Kamiński
Mikołaj Dworakowski
Wojciech Jeznach
Paweł Murat
TROLL 1987
Sweet Lilith
LugVan

gamescom WITAMY W KOLONII!

■ Perły z Renu wyłwiał: Barnaba „b-side” Siegel

Ten rok przypieczętował śmierć E3, więc z czystym sumieniem można już stwierdzić, że najważniejsze targi świata gier odbywają się w Kolonii. I chociaż zabrakło brązowych gigantów, nie miałem poczucia, że wiele na tym straciliśmy.

Tak, nieobecności najważniejszych graczy nie dało się nie zauważyć. Już transmisja z Gamescom Night Live mogła lekko zdołać, bo **próżno było szukać niespodzianek spod znaku Znanych Firm czy Lubianych Serii** – o czym zresztą uprzedzał Geoff Keighley. Kolejny cios przyszedł już po rozpoczęciu targów, gdy okazało się, że nie ma możliwości zagrania w Starfielda. Nie uświadczylismy także nowej odsłony Call of Duty czy Assassin's Creed Mirage, który był gotowy do tłoczenia jeszcze przed startem Gamescomu. Ubisoft nie zdecydował się też pokazać nadchodzącego

prasowej pokazy Super Mario Bros. Wonder były najwyraźniej mocno limitowane, bo chociaż zostałem zaproszony na spotkanie, to gry nie zobaczyłem. A że Sony ze Spider-Manem 2 znajdzie się na liście nieobecnych, wiedzieliśmy od dawna. Ale... to nawet dobrze!

Miejsce dla innych

Nieobecność gigantów nie oznacza bowiem, że w Kolonii nie było żadnych jesiennych hitów. Długi wianuszek ludzi wił się przed stoiskiem z Cyberpunkiem 2077: Widmem wolności (recenzję dodatku przeczytacie na str. 24). A że

Brak hitów wielkich wydawców sprawił, że miałem więcej czasu na inne świetne gry.

w grudniu Avatara: Frontiers of Pandora ani Skull and Bones (beta-testy tego drugiego trwały... w czasie targów). Zabrakło Electronic Arts, więc nie było i EA Sports FC 24. Phil Spencer chwalił się stoiskiem wypełnionym hitami, ale w strefie Xboksa królowały „indyki”, a Forę Motorsport – podobnie jak Starfielda – dało się obejrzeć tylko w lokalnym kinie. Nintendo serwowało wyłącznie wydane już tytuły, a w sekcji

ciągnie swój do swego, to kilkanaście metrów dalej stały komputery z **Ghostrunnerem 2**. **Spędziłem niemal godzinę z demem i twórcami z One More Level na zamkniętym pokazie i... od tamtego momentu moje zachwyty nie mają końca.** Polskie studio nie szarżuje, tylko precyzyjnie udoskonala „jedynekę”, sprawiając, że adrenalina wchodzi na poziom „turbo”. Jeszcze sprawniejszy parkour wsparło zwiększoną



■ Trzy dni, około trzydziestu pokazów. Gotta walk fast!

pułą zrywów („dashy”) i podręcznym zapasem shurikenów, a „pchnięcie mocy” staje się naturalnym sojusznikiem w każdej walce, a nie umiejętnością trzymaną „na specjalną okazję”. Laserowe pociski zablokujemy katana, czerwone beczki wybuchną po ciśnieniu w nie ostrzem, a stacjonarne „wyrzutnie powietrza” przeniosą nas w głąb pola walki jak w Quake’u III. Po kilku cyberarenach zobaczyłem największą nowość, czyli motor i segmenty wyścigowe. Miałem pewne obawy, ale OML dostarczyło to, co trzeba – emocje do potęgi i boskie poczucie pędu. Wżaden sposób nie przypomina to gry rajdowej, bardziej platformówkę na sterydach, bo co

■ Sekwencje pościgowe idealnie wpisują się w klimat Ghostrunnera 2.



■ Zona będzie wręcz tonała w atrakcjach, ale musi jeszcze wypieknąć.



Na dużą rzecz zapowiada się również Lords of the Fallen, które błyszczało wielkim stoiskiem w strefie konsumenckiej – notabene tuż obok przestrzeni z makietą z planu „Wiedźmina”, gdzie można było pstryknąć sobie fotkę i uronić leżkę nad stanem serialu Netfliksa. Ale może ciszej nad tą trumną – wróćmy do Lordsów.

Ninho miał okazję przyjrzeć im się bliżej jeszcze chwilę przed Gamescomem i tak napisał w artykule na cdaction.pl: „Na soulslike’ową rewolucję nie mamy co liczyć, ale już na (bardzo?) dobrego przedstawiciela gatunku – owszem. Wszystko jest tutaj na swoim miejscu, developerzy nie tylko odrobili lekcję z porażki poprzedniej

odslony, lecz także zrozumieli, czym tego typu gra powinna być w 2023 roku”.

Zona do dopracowania

Moja styczność z dużymi tytułami objęła również Stalkera 2. Produkcja ta, jak wszyscy wiemy, nie powstaje w łatwych warunkach. Po ataku Rosji na Ukrainę większość z 360-osobowego zespołu GSC Game World przeniosła się do biura w Pradze, ale część pracowników została w domach albo na froncie. – *Jeden z walczących niekiedy znajduje czas na pisanie questów. Mówi, że pomaga mu to zapomnieć o wszystkim dookoła* – opowiadał mi Zachar Boczarow z GSC.

Cóż, ta ekstremalna sytuacja odcisnęła piętno na jakości Stalkera 2, bo dostępne publicznie demo prezentowało grafikę przeciętnej jakości, masę bugów i problemy z AI. Twórcy zdają sobie z tego sprawę, bo niedługo po Gamescomie zapewnili, że przywrócą poziom widoczny na starszych zwiastunach. Nie mam za to wątpliwości, że gra pochłonie nas jak bagno. Kilka frakcji i tarcia między nimi, żyjący świat tętniący rytmem wyznaczanym przez system symulacji A-Life 2.0, klasyczne i nowe potwory, trochę mrugnięć okiem do fanów serii, ciężki



REKLAMA

REKLAMA

ASUS



PRZYSPIESZ SWOJĄ ROZGRYWKĘ
Z NAJLEPSZYMİ ROUTERAMI
GAMINGOWYMI > // // //
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

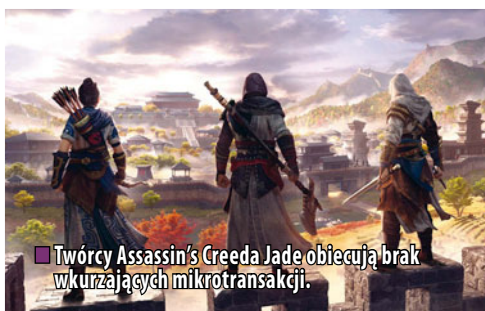




■ Black Myth: Wukong to najlepszy tytuł, w jaki grałem na targach...



■ ...a i Where Winds Meet zapowiada się na solidne action RPG.



■ Twórcy Assassin's Creed Jade obiecują brak wkurzających mikrotransakcji.



■ Niemcy zadbali o miły dla Polaków akcent.

klimat radioaktywnej Zony i – dla rozładowania napięcia – pojedyncze misje wypełnione „słowiarskim humorem”. Premiera w pierwszym kwartale 2024, ale trzymam kciuki za jej przesunięcie na koniec przyszłego roku, żebyśmy więcej pisali o wymienionych atrakcjach niż o technicznych wtopach.

Chiński smok podnosi łeb...

Nie ma co ukrywać, że Chiny nie kojarzyły się jako kraj, w którym robi się duże gry – inne niż wściekle szybkie sieciówki i mobilki. Tymczasem na Gamescomie miałem okazję nie tylko zobaczyć, ale też zagrać w trzy wielkie, obiecujące produkcje mocno z Państwem Środka związane.

Zacząć wypada od **Black Myth: Wukong**, to dla mnie tytuł numer jeden z całych targów w Kolonii. Studio Game Science, posiadające na koncie zaledwie parę raczej niezbyt znanych u nas pozycji, wyskoczyło z olbrzymim soulslikiem o powalającej grafice. Były zachwyty nad zwiastunami, było powątpiewanie, czy to ma szansę

działać, a ja usiadłem na 30 minut przed pecetem i mogę z czystym sumieniem powiedzieć: „Tak, to działa. Tak, gra jest piękna”. W demie zobaczyłem wycinki trzech lokacji, pokonałem dosłownie kilka mobów i większość czasu spędziłem na walkach z bossami: gigantycznym owadem,

Jest szansa, że w najbliższych latach Chiny dadzą nam parę mocnych produkcji.

tygrysim królem i starym makakiem, znanym z jednego ze zwiastunów. Grafika i animacje są cudne, bossowie koszmarnie trudni, a ich przebogata paleta ruchów nie wygląda jak kalka gier FromSoftware. Druga atrakcja to system walki, w której zamiast bloków mamy odskoki na bok i... wspinanie się na własny kostur (bohater stawia go pionowo i wskakuje na czubek). W ten sposób unikamy masy ataków, a wracając na ziemię, wyprowadzamy cios. Wymachiwanie kijem uzupełniono zestawem od jednego do czterech czarów, które potrafią unieruchomić czy podpalić wroga. Wisienką na torcie stanowi cała dalekowschodnia otoczka: tamtejsze legendy, architektura, odzież, mandaryński dubbing. Obstawiam, że będzie to duża rzecz.

Krok w bok od soulslike'ów stoi **Where Winds Meet** chińskiego Everstone Studio. To action RPG łączące eksplorację otwartego świata, budowanie osady i walkę, której znacznie bliżej do slasherów niż starć z Asasynów czy Wiedźmiana 3. Przeniesiemy się gdzieś do X wieku, w mroczne czasy pomiędzy rządami dynastii Tang i Song. Jako młody adept sztuki wu shu będziemy operowali nie tylko mieczem,

pełne bloków i kontr pojedynki stoczmy także w powietrzu (jak w filmach o chińskich sztukach walki), kombosy zaś mają wiązać się ze znanymi z popkultury stylami małpy, lwa czy węża. Na zapoznanie się z tym miałem tylko jakieś 15 minut, ale wszystko działało całkiem sprawnie. Bardziej zastanawia mnie część związana z city buildingiem. To, co mi zaprezentowano, nie przypominało na szczęście produkcji spod znaku biegania z kilofem za zasobami, ale i tak nie wiem do końca, czy będę się przy tym dobrze bawił. Rozwój osady i interakcje z en-pecami dadzą nam dostęp do nowych misji, podczas zwiedzania Chin przyjdzie nam łowić ryby czy grać na instrumentach, nie zabraknie też trybu kooperacji. Dużo grzybów w jeden

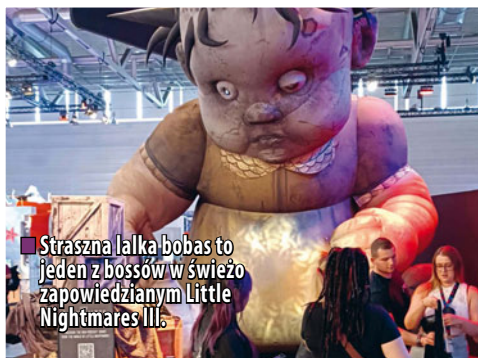
barszcz, przeczuwam pewne problemy, ale najważniejsze, że system walki działa.

...również w świecie smartfonów

Chiński tryptyk wieńczy **Assassin's Creed Jade** (choć tu nie wiadomo do końca, czy gra robiona jest w Państwie Środka, czy w Singapurze, w siedzibie wydawnictwa Level Infinite, ale firma należy do Tencentu, więc pozwolę sobie podpiąć ją pod cały watek). Że mobilna odsłona może działać, nie miałem wątpliwości. Ale że okaże się fajna? W to bym nie uwierzył.

A jednak **Jade** wygląda jak esencja wyciśnięta zarówno z nowych, jak i starszych Asasynów, poddana jedynie oczywistej obróbce pod kątem sterowania ekranem dotykowym.

Jest więc sprawnie zrealizowany parkour, ciche zabójstwa, strzelanie z łuku, zręcznościowa walka, ładne wioski i miasta, a w planie wycieczki nie tylko masa chińskich prowincji, ale też wizyty w antycznej Grecji. Mikrotransakcje? Największa niewiadoma – mnie twórcy przekonali, że nie uświadczymy w grze patentów typu „skończyła ci się energia, dokup ją za klejnoty” oraz że nowe regiony otrzymamy za darmo, a płatne będą



■ Straszna lalka bobas to jeden z bossów w świeżo zapowiedzianym Little Nightmares III.



MENNICA
GDAŃSKA

FIGHT!



wyłącznie „kosmetyki”. Ja prze-
czuwam jeszcze liczne paczki
przedmiotów i surowców do
craftingu, ale – chociaż nie wie-
rzę, że to piszę – to się może udać.

Poland stronk

Wróćmy jeszcze do rodzimych
twórców, bo lista produkcji znad
Wisły i Odry nie skończyła się na
kilku tytułach, o nie. Na miejscu
było olbrzymie polskie stoisko
z „indykami” w strefie konsu-
menckiej (w tym zagraniczne
produkcyjne, ale przez naszych wydawane), była
też biznesowa strefa Indie Games Polska, a tam
np. Bellwright wrocławskiego Donkey Crew,
średniowieczny survival i „budowlanka”, w której
pionierską pracę odwalamy własnoręcznie tylko
na początku, a potem wyznaczamy enpcom
zadania, skupiamy się na umacnianiu fortyfi-
kacji, zbieraniu drużyny i walce z bandytami.
Gra zapowiada się na ładną, przyjemną i pozba-
wioną nadmiernych kombinacji. Warto śledzić.

Najwięcej emocji dostarczyło mi jednak 11 bit
studios. Na ogrywanie The Thaumaturge się nie
załapałem (acz słyszałem same pochwały), za to
obejrzałem w akcji The Alters i Frostpunk 2.
I obie gry są po prostu oszałamiające! Nie-
stety o pierwszej jeszcze nie mogę nic napisać,
bo klauzula poufności przestanie obowiązy-
wać dopiero po premierze niniejszego wyda-
nia CD-Action. Spodziewajcie się kierowania
zespołem, podejmowania trudnych decyzji
i wyraźnego echa This War of Mine. Równie
imponującą pajęczynę zależności zobaczymy
we Frostpunk 2, ale tym razem zostanie utkana
przede wszystkim z czysto społecznych, a mniej
„survivalowych” decyzji. Punktem wyjścia se-
quela już nie jest walka na śmierć i życie z mor-
derym żywiołem, ale drugi krok w kierunku
wychodzenia ze śnieżnej apokalipsy, czyli próba
zapanowania nad mieszkańcami.

Na pokazie Jakub Stokalski i Łukasz Juszczyk,
dyrektorowie odpowiedzialni za ten projekt,
pokazali mi odświeżony tryb piaskownicy
z „fabularnym twistem”. – Oczywiście wciąż
będziemy mieć kampanię, ale ponieważ fani
najbardziej dopominali się po premierze „jedyńki”
o tryb typu endless, postanowiliśmy przy „dwójce”
od razu go pokazać – tłumaczyli twórcy. Zaprezen-
towa-
no mi rozwinięte już miasto,
w którym ścierają się dwie
społeczności, Inżynierów
i Zbieraczy, każda z innym
pomysłem na funkcjonowa-
nie ekonomii, prawa socjalne
i rozwój osady. Przed nami
multum trudnych wyborów,
negocjowanie z radnymi,
mierzenie się z nierówno-



■ Foamstars, czyli piana party, z którego trzydziestolatek nie wychodzi zażenowany.



■ Piękny, szybki i wciągający erpeg, który robią... trzy osoby!



■ Frostpunk 2 powali nas (pozytywnie!) płataniną decyzji do podjęcia.

ściami klasowymi, składanie
obietnic politycznych i zbiera-
nie żniwa konsekwencji za do-
słownie każdą podjętą decyzję.
Hardkor? Na to liczę!

Oryginalnie prezentuje się In-
kwizytor. Chociaż twarze po-
staci i animacje jeszcze straszą,
a system walki nie wygląda na
zbyt porywający, półgodzinna
prezentacja pokazała mi, że
może to być ciekawa sprawa dla fanów fanta-
styki czy stricte książkowego pierwowzoru. Masa
dialogów, piętrowe śledztwo detektywistyczne
i naprawdę nieźle wykonane przestrzenie
miejskie oraz wnętrza obiektów. Interaktywna
lektura? Coś w ten deseń.

Nie przegap także...

Miejsca na relację zaczyna brakować, a lista
ciekawych gier się nie kończy. Na pewno bardzo
**intrygująco wygląda Zoria: Age of Shat-
tering. Wydawany przez polskie Anshar
Studios, a tworzony przez trzysobową (!)
ekipę z Rumunii erpeg jest zaskakująco przy-
jemny.** Rzut izometryczny z obracaniem ekranu,
ładna grafika, do tego turowa, ale dynamiczna

walka (toczona dosłownie tam, gdzie dorwiemy
wroga) i rozkładanie obozu w niemal dowolnym
momencie. Dzięki temu w pół godziny dałem ra-
dę poznać trochę fabuły i odbyć z pięć potyczek,
a nie tylko snuć się po lokacji startowej. W dobie
nadmiaru gier (i najnowszego Baldura) patenty
na oszczędzanie graczom czasu są w cenie.

Świetnie prezentuje się Foamstars, odpowiedź
Square Enix na Splatoona (jest jeszcze szybciej
i... przystępniej?). Kupił mnie The Plucky Squire,
uroczą przygodówkę skaczącą między 2D
i 3D. **Sand Land, gra na podstawie mangi
twórcy „Dragon Balla”, przypomina pierwsze
Borderlandsy (!), tyle że tu możemy strzelać
czołgiem w dinozaury.** Dreamate Games

z Ukrainy robi imponującego
steampunkowego erpega z es-
tetyką w stylu BioShocka Infi-
nite. A Path of Exile 2 wygląda
i działa jak... „Diablo II 2” – ten
sam feeling, tylko sprawniej,
szybciej, ładniej oraz z kapital-
nymi animacjami wrogów. Moby
pracują w kopalni, zamiast bez-
czynnie stać? Wielki boss, który
przebija się przez ziemię i wycho-
dzi z innej strony? Potwory wyla-
żące z bagien? Zrażeni ostatnimi
poczynianiami Blizzarda odnajdą
się tu w minutę.

Oto tegoroczny Gamescom w pi-
gułce. Wnioski? Przyszłość będzie
usłana genialnymi grami, które
wcale nie muszą mieć wsparcia
gigantów i budżetów typowych dla
segmentu AAA.

[CDA]



■ 3D Realms, czyli kuźnia boomer shooterów.



■ W każdym z nas są dwa wilki...

NINTENDO
SWITCH™

Disney ILLUSION ISLAND™

PulpUp by Pulp Books



DLA
STUDIOS

Disney
GAMES



URATUJCIĘ WYSPĘ MONOTH I ZOSTAŃCIE PRAWDZIWYMI BOHATERAMI!

Dołącz do Myszki Miki i jego przyjaciół podczas misji ratowania świata w grze Disney Illusion Island. Biegnij, pływaj, huśtaj się lub skacz przemierzając tajemniczą krainę, rozwiązując zagadki i biorąc udział w epickich bitwach z bossami w trybie kooperacji kanapowej dla aż 4 graczy!

28.07.2023

CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch
OLED Model



Nintendo Switch



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE
TRYB PRZENOŚNY

POD OSTRZAŁEM



Hubert
Pomykała
HUWER

CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Po warszawskim koncercie, a także dzięki staraniom mojej dziewczyny Dominiki kompletnie wsiąknęłam w twórczość Depeche Mode, katując naprzemiennie albumy „Songs of Faith and Devotion” oraz „Ultra”. Jeśli chodzi o nasze rodzime polsetko, zachęcam do sprawdzenia zespołu Taxi Caveman. Warszawiacy grają stoner właśnie tak, jak lubię: gitary są tu mocno przestawiane, nie brakuje darcia mordy, a w niektórych utworach pojawiają się elementy progresywne czy nawet... popowe. Sprawdźcie „Into the Unknown”, „Asteroid” i „What a Day”. Ten ostatni numer to mój tegoroczny hit wakacji.



JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

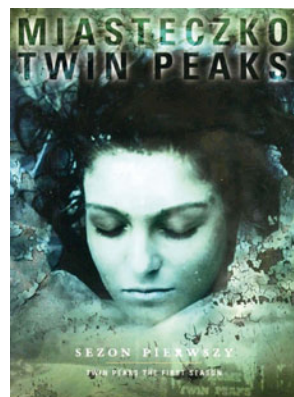
Gram na gitarze basowej w zespole Sierpień. Niespełna miesiąc po tym, jak niniejszy numer „Ekszyňa” pojawi się na półkach sklepowych, będziemy z kolegami nagrywać w studiu część materiału na nasze pierwsze wydawnictwo. Wcześniej wy-

stępowałam pod nazwą Szmira, a na YouTube znajdziecie kilka numerów z naszego instrumentalnego setu zarejestrowanego w 2021 roku. Wpiszcie sobie: „Sprzedawca Bazi”. Kocham również boks – trenuję w znakomitej ekipie Wojda Boxing Team.



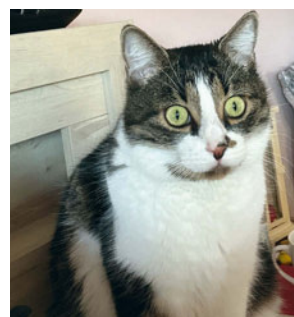
POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Uważam, że istnieje życie przed obejrzeniem „Twin Peaks” i po nim. Agent Dale Cooper nauczył mnie wielu rzeczy. Dzięki niemu wiem, że warto myśleć niekonwencjonalnie i dbać o swoich przyjaciół oraz że każdego dnia należy zrobić sobie mały prezent. Dodam, iż z serialu najbardziej poważam Hawka. Indianin rzadko zabiera głos, bacznie obserwuje otoczenie, słucha ludzi i nie ocenia ich, niezależnie od tego, jak bardzo absurdalne rzeczy przy nim wygadują.



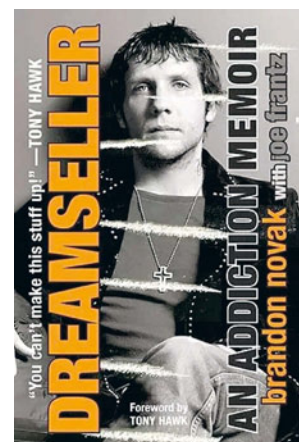
MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Oto Andrzej Gołota. Andrzej nigdy nie śpi, tylko odpoczywa przed kolejną walką. Bardzo go kocham i nazywam kotopsem, ponieważ reaguje na polecenia, komunikuje swoje potrzeby (!), zachowuje się niezwykle przyjaźnie wobec ludzi, uwielbia się tulić i generalnie jest puchatym zaprzeczeniem „niepokonanego w 28 walkach, a pokonanego w dwóch ostatnich walkach” polskiego mistrza wagi ciężkiej.



POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Sięgnij po „Dreamseller”, autobiografię Brandona Novaka, jednego z członków ekipy Jackass. Brandon przez wiele lat zmagał się ze skrajnie wyniszczającymi go uzależnieniami, a na kartach „Sprzedawcy marzeń” bez ogródek (i w sposób mogący wywołać obrzydzenie do ludzkiej natury) opisuje wszystkie ekscesy, jakich się niegdyś dopuścił. Od wielu lat Novak jest już zdrowym, trzeźwiejącym i szczęśliwym człowiekiem, który imponuje mi działaniami na rzecz innych osób potrzebujących pomocy.



TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Mój przyjaciel Czarek kupił sobie Game & Watch z Zeldą – przyznaję, że gadżety z gier to totalnie nie moja bajka, ale zawsze, gdy u niego jestem, chętnie się tym bawię. Gdybym dysponował nadmiarem pieniędzy, pewnie nabyłbym coś podobnego. Tyle że nie napotykam w swoim życiu takich sytuacji. Niemniej Game & Watch jest całkiem super.





Bezpiecznie, inteligentnie, prosto



TP-Link Tapo to kompletny system smart home, który sprawi, że Twój dom będzie bezpieczny, inteligentny i energooszczędny. Żarówki oraz listwy LED pozwolą Ci stworzyć niezapomniany nastrój oraz odstraszą włamywaczy podczas Twojej nieobecności. System monitoringu wyśle powiadomienie, gdy tylko wykryje ruch. Nad Twoją wygodą będą czuwały czujniki, które dodatkowo zautomatyzują pracę kamer oraz oświetlenia.



Baldur's Gate

■ Piał z zachwytu: Cursian

To nie mogło się udać. Po prostu nie mogło. Tyle że wzięło i się, cholera, udało, w dodatku tak, że „gierczkowo” zadrzało w posadach.

Pomyślcie zresztą sami – jakie były szanse na to, żeby produkcja o statusie Baldur's Gate II, czyli branżowa legenda regularnie wymieniana na listach najlepszych erpegów wszech czasów, po 23 latach w ogóle doczekała się kontynuacji, a już tym bardziej takiej, której nie wstyd pokazać światu? Niemal żadne. Ludzki umysł ma przecież w zwyczaju idealizować przeszłość, wypierać pewne fakty, pamiętać tylko to, co przyjemne. Dodatkowo grubo ponad dwie dekady temu większość czytających te słowa zapewne dopiero zaczynała swoją przygodę z grami. Wszystko, czego doświadczamy w dzieciństwie, wydaje się zaś dwa razy lepsze, niż było w rzeczywistości: pachnie nowością, porywa i fascynuje, na stałe zapisując się w pamięci. Nic już nie posmakuje nam później choćby w połowie tak dobrze – prawo natury, można rzec. Jedynie szalenieć odważyłby się w takich warunkach podjąć rękawicę i pokusić się o wskrzeszenie Wrót Baldura. Tylko geniusz wyszedłby z tej próby obronną ręką.

Jest inaczej... i całe szczęście

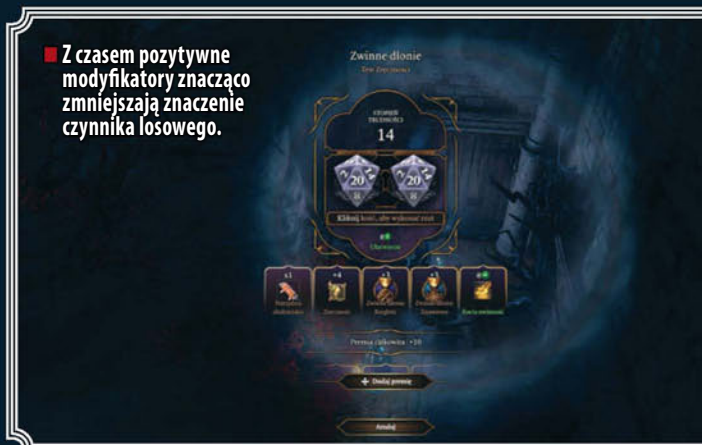
Zacznijmy od spraw podstawowych. **Jeśli ktoś twierdzi, że dzieło Larian to tak naprawdę Divinity Gate: Baldur's Sin III, zanadto upraszcza sprawę.** Owszem, widać wyraźne podobieństwa do przygód Czerwonego Księcia i ekipy, ale pod spodem to coś zupełnie nowego. W szczególności wejdziemy za chwilę, na razie zastanówmy się, dlaczego w ogóle zdecydowano się tak odważnie zerwać z formułą znaną z poprzednich części Baldura.

Bardzo lubię „dwójkę”, ba, kocham wręcz, o ile tym szlachetnym uczuciem

można darzyć wytwory kultury. Ucieczka z lochu Irenicusa na stałe związała mój los z fantastyką i erpegami, kładąc jednocześnie podwaliny pod fakt, że teraz zanudzam was swą dyskusyjną jakości twórczością(*). Mimo wszystko nie zamierzam wypierać rzeczywistości. To, co zachwycało blisko ćwierć dekady temu, nie sprawdziłoby się dziś podane w identycznej formie.



■ „Dystansowców” należy umieszczać gdzieś wysoko – znacząco zwiększa to szansę na trafienie.



Nigdzie nie czułem takiej jedności z prowadzoną przez siebie postacią.

Niepotrzebne są przecież nawet spekulacje, wystarczy przypomnieć Siege of Dragonspear. Dziełko Beamdog okazało się zaledwie przyzwoite, i nie dlatego, że jakoś bardzo odstawało od pierwowzorów. Nie mogąc korzystać z kojącego wpływu nostalgii, brutalnie unocznilo światu, że niektóre mechanizmy okrutnie się zestarzały, a rozwój bohaterów czy – zwłaszcza – interfejs idealne nie były nigdy.

Larian mógł więc albo wpaść w tę samą pułapkę i wbrew zdrowemu rozsądkowi bezmyślnie odwoływać się do przeszłości, albo podejść do sprawy odważnie. W pierwszym przypadku poległby, niezależnie od wyżyn, na jakie wzbiłby się w swym rzemiośle. W oczach najbardziej konserwatywnych fanów

nic nie może się bowiem równać ze starszymi częściami. Choćby nawet z obłoków zstąpił sam bóg erpegów i – wyrzuciwszy na niebiańskiej kości „naturalną dwudziestkę” – powołał do życia arcydzieło, zostałby wyklęty. Na szczęście Swen Vincke i reszta wykazali się przenikliwością i **nawiązali do spuścizny Wrót Baldura tym, co najważniejsze, czyli światem i relacjami z towarzyszami, wszystko inne wykonali zaś tak, jak przystało na XXI wiek.**

Turlu, turlu

Zakładam, iż przeciętny czytelnik CDA doskonale wie, czym jest Dungeons & Dragons, więc pozwolę sobie ograniczyć wyjaśnienia do stwierdzenia, że to stary jak świat system papierowych erpegów, w których do zabawy po-

trzebne są tylko wyobrażenia, specjalne kości, stos podręczników oraz coś do pisania. No i ludzie, oczywiście, minimum dwójka chętnych. Wiem, ale co ja poradzę – bez nich się niestety nie da. Nawet jednak ten, kto nigdy nie miał przyjemności turlać prawdziwą „dwudziestką”, z pewnością kojarzy temat, bo Lochy i smoki od lat idą ramię w ramię z grami komputerowymi. Icewind Dale, Planescape, Świątynia Pierwotnego Zła i wiele innych – wszystkie one w mniejszym lub większym stopniu czerpały z zasad „papierzaka” (**).

Baldur's Gate III opiera się na lekko zmodyfikowanych regułach piątej edycji D&D, co oznacza, że pod względem mechaniki bliżej mu do Solasty niż Neverwinter Nights czy drugiego Baldura. Jeśli ostatni raz mieliście z tym systemem styczność za czasów absurdalnie złożonej edycji 3.5, znanej choćby ze wspomnianej Świątyni Pierwotnego Zła (lub w daleko idącym uproszczeniu Pathfindera), możecie poczuć się rozczarowani. W niepamięć poszły dziesiątki umiejętności, atutów, klas prestiżowych i diabli wiedzą czego jeszcze. Projektując „piątkę”, ktoś przyszedł z wielką miotłą i wywalił do śmieci Iwiią część tabel. Znając temat z autopsji, doskonale tę decyzję rozumiem, bo granie w „stare” wersje na papierze zbyt często zmieniało się w posiedzenia klubu małego matematyka. W warunkach pecetowych, gdzie liczeniem zajmuje się maszyna, trochę mi tego wszystkiego szkoda, ale hej, Pathfinder przecież nigdzie nie zniknął, więc jak najdziej mnie chętna na cyferki, mam się dokąd udać.

Od razu uspokajam, że „trójka” nie została tym samym „ogłupiona” względem poprzedniczek. Drugie Wrota Baldura czerpały z reguł AD&D 2 i w aspekcie rozwoju postaci były niemożliwie wręcz prymitywne. Przypomnijcie sobie, jak wyglądało awansowanie wszelkiej maści zbrojnych: raz człowiek kliknął i po zawodach. Od święta dało się wcisnąć punkcik w „obsługę”

(**) Tak, tak, złośliwcy – mam świadomość, z czym niektórym kojarzy się słowo „papierzak”, ale zamek w kurtce zamkowi warownemu też przecież nierówny.

■ Ta walka może być bardzo trudna bądź bardzo łatwa – zależy, czy podejdziecie do niej kreatywnie.



Charaktery, nie klasy

Baldur's Gate III pozwala w dowolnym momencie zresetować bohatera i na nowo rozdysponować wszelkie statystyki, wybrać inną klasę itd. Dotyczy to również towarzyszy. Jeśli więc lubicie daną osobę, ale nie potrzeba wam w drużynie kolejnego maga, przeróbcie go na łotrzyka czy kogo wam trzeba.

danego rodzaju broni, ale pomijając wysokopoziomowe moce z dodatku, to w zasadzie tyle. Baldur's Gate III pozwala wybrać specjalizację dla każdej z 12 obecnych w grze klas, a także kilka talentów, zaklęć, dodatkowych zdolności itd. W żadnym razie nie można zatem mówić o tragedii – „świeżaki” nie uciekną po prostu z krzykiem.

„Matka Natura daje życie i ona je odbiera!”

Bezpośrednią konsekwencją oparcia „trójki” na zasadach D&D jest to, że **trzeba pogodzić się z dużym wpływem czynnika losowego**. Niezależnie od tego, czy chcesz trafić kogoś mieczem, przekonać do swoich racji, czy wyciągnąć mu coś z kieszeni, musisz zdać stosowny test, co oznacza rzut wirtualną kością. Oczywiście przez to momentami dochodzi do szeregu absurdów, kiedy to cherlawy mag jest w stanie przesunąć ciężki obiekt, przy

którym jego przepakowany barbarzyński kolega jedynie rozkłada bezradnie ręce. Istnieją liczne modyfikatory zmniejszające częstotliwość podobnych kwiatków, ale tak czy owak na waszych ustach nieraz zagości najpopularniejsze spośród określeń nierządnicy. Larian najwyraźniej spodziewał się tego typu sytuacji, bo wprowadził środki zaradcze. Stan gry można zapisywać nie tylko w trakcie walki, lecz także w połowie dialogu, tuż przed testem wiedzy czy perswazji. Druga, trzecia czy nawet 33. próba nie stanowi więc

problemu, jeśli tylko nie przeszkadza wam podobne „oszukiwanie”.

Kaprysy Tymory uwidaczniają się szczególnie podczas **bitew** – **te toczą się w turach podzielonych na kilka faz (daruję sobie szczegóły, przy czym to zdecydowanie bardziej złożone niż ruch i atak rodem z XCOM-a)**. Pod uwagę trzeba brać m.in. różnice wysokości pomiędzy położeniem postaci oraz inne cechy otoczenia, bo nic nie stoi na przeszkodzie, by stracić kogoś w przepaść albo podpalić strzałę, zanurzając ją w źródle ognia. Istnieją dziesiątki zaklęć, cech rasowych, umiejętności używanych w ramach reakcji na wrogie działania – jest nad czym myśleć. Sprawdza się to wszystko świetnie, przy czym znów: wiele zależy od zwykłego farta. Original Sin II zdobyło moje serce genialnym systemem pancerza magicznego i fizycznego, eliminującym w zasadzie czynnik losowy. „Ściągnęliście” komuś odpowiednią tarczę? Macie gwarancję, że kolejne zaklęcie nałoży na niego podpalenie, porażenie, zatrucie czy co tam jeszcze twórcy wymyślili. W Baldur's Gate III cały czas trzeba modlić się, by bogowie RNG byli łaskawi i pozwolili w kluczowym momencie uzyskać efekt, na jaki liczycie. Nie nazywam tego oczywiście wadą, bo zarzucanie D&D, że jest D&D, to idiotyzm. Po prostu ostrzegam, że czeka was karuzela emocji... co też ma swoje plusy. Zgodnie z tradycją najgorzej wypada początek, kiedy bohaterowie niewiele jeszcze potrafią,





Baldur's Gate III to produkcja, która stanie się doznaniem całego pokolenia. Tak jak jej poprzedniczki, będzie jeszcze przez długie lata wymieniana wśród najlepszych gier fabularnych. Nie tylko bowiem wciąga, nie tylko dostarcza ogromu frajdy, ale też chyba jako pierwsza w historii daje wrażenie uczestnictwa w prawdziwej sesji RPG.

Recenzję autorstwa Daela znajdziesz na cdaction.pl.



■ Zdobycie niektórych skarbów wymaga wiele zachodu, ale ich moc to wynagradza.



■ Niekiedy zamiast biegać dookoła, lepiej po prostu gdzieś wskoczyć.

Szkoda, że tak wspaniała gra łapie pod koniec lekką zadyszkę.

później sytuacja nieco się normuje. Cieszy również to, że bossowie wymagają nieszablonowego myślenia.

Głupie pomysły to dobre pomysły

Nie raz i nie dwa w mediach, na forach oraz innych Discordach trąbiono, że jakaś gra daje „niezwykłą wolność” czy „totalną swobodę” w doborze drogi do celu. Sam nie jestem bez winy. Po ograniu Baldur's Gate III wiem już jednak, że guzik od tej pory widziałem. Wy zresztą też, nawet jeśli podobnie jak ja cisnęliśmy w praktycznie każdego erpega, jaki ukazał się na rynku. **Poziom, który udało się osiągnąć Larianowi, niemal nie mieści się w głowie – tak perfekcyjne oddanej natury stołowych erpegów nie było nigdzie indziej.** Pal lichu opisane wcześniej cyferki, one mają drugorzędne znaczenie. W „papierzakach” liczy się przede wszystkim fakt, że uczestników ogranicza w zasadzie wyłącznie wyobraźnia. Niezależnie od tego, czy mowa o walce, relacjach z postaciami, czy rozwiązywaniu zadań, nawet najgłupszy, najbardziej szalony

plan powinien dać się zrealizować i przynieść jakieś owoce. I wiecie co? W „trójce” właśnie tak jest.

Original Sin II dało przedsmak tego, jak można należycie wykorzystać kreatywność graczy, jednak to, co odwała się tutaj, jest jednoznaczne z awansem całej branży na zupełnie nowy poziom. W typowej grze fantasy w określonej sytuacji można postąpić na dwa, góra trzy sposoby. Wyobraźmy sobie zamknięty, strzeżony budynek, do którego należy się dostać. Kto nie trzyma myszy czy pał po raz pierwszy, z miejsca się domyśli, że obok brutalnego wejścia na rympał, poprzedzonego mniej lub bardziej angażującą bitką z wartownikami, można użyć perswazji, ewentualnie wleźć od drugiej strony, otwierając zamek. W Baldur's Gate III nie zabrakło oczywiście i tego, ale **czujny gracz znajdzie tuzin sposobów na osiągnięcie celu – wystarczy się rozejrzeć i skorzystać z umiejętności członków drużyny.**

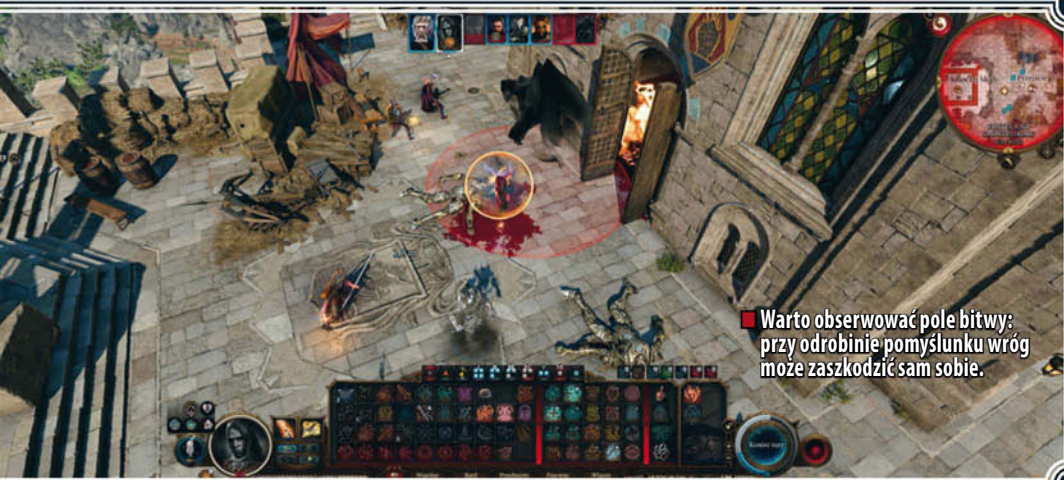
Dla przykładu, bystrooki łotrzyk zwróci uwagę, że za dającymi się przesunąć

stertami gratów znajduje się szczelina – niestety zbyt mała, by się przez nią przecisnąć. W tym momencie na scenę wkraczają jego kumple. Druid zamieni się w zwierzę, dla którego prowizoryczne przejście okaże się więcej niż przestronne, a czarodziej rzuci zaklęcie zmniejszenia lub za pomocą magicznej dłoni przesunie z dystansu dźwignię otwierającą tajemne wejście. Mało? Założmy, że ów budynek ma balkon, a na nim niedomknięte drzwi. Za wysoko? No co za pech... choć może jednak nie? Czar siły doda nogom drużynowych chuderlaków wystarczającej krzepy, by zdołali tam doskoczyć. Zabrakło maga? Dlaczegoż by zatem nie utworzyć z wałających się opodał skrzynek prowizorycznych schodów? W ekipie znalazło się miejsca dla barda? Kaźcie mu stanąć na rogu i zagrać skoczną pieśń, a gdy strażnicy podejda, by posłuchać, reszta cichcem przemknie się za ich plecami. Żadna z tych czynności nie jest skryptowana ani w inny sposób ograniczana. Podobne akcje można wykrywać absolutnie wszędzie, przy czym i tak trzymam się dość przyziemnych przykładów, by łatwiej było je przełać na papier. Co ważne, gra niczego nie sugeruje, dzięki czemu wykonywanie czegoś szczególnie zmyślnego daje nieziemską satysfakcję.

Hen, w świat szeroki!

Konstrukcja świata Baldur's Gate III przypomina Original Sin II. Okolice składa się zatem z szeregu obszernych mapek, odblokowywanych w określonej kolejności. Drużyna może po nich hasać bez szczególnych ograniczeń i warto to robić, gdyż wszędzie kryje się cała masa sekretów, zadań i skarbów. **Larian przywrócił mi wiarę w otwarte przestrzenie – okazuje się, że można je wypełnić czymś więcej niż nudnymi, powtarzalnymi aktywnościami dodatkowymi.** Kusi mnie, by powiedzieć wam, co umieszczono tu i ówdzie, ale byłaby to zbrodnia, toteż ograniczę się do mniej spektakularnych przykładów. Pamiętacie przytoczony chwilę wcześniej hipotetyczny strzeżony budynek? Rozciągnijcie to teraz na cały świat i weźcie pod uwagę, że podobne kombinacje uskutecznią się w zasadzie na każdym kroku. Na ziemi widzicie otwór zalepiony pajęczyną? Prawdopodobnie to żaden ozdobnik. Wystarczy potraktować sieć źródłem ognia (dowolnym – zaklęciem, beczką z olejem, co tam znajdziecie), a okaże się, że pod spodem kryje się wielki loch, włącznie z opcjonalnym bossem. Nie prowadzi do niego żaden quest czy inna podpowiedź. Stanowi po prostu nagrodę dla ciekawskich. To absurdalne, jak łatwo byłoby go pominąć i przejść dalej, goniąc za „konkretami”.

Poziom „szaleństwa” Lariana widać choćby w tym, że wyprawa w pewne... hm... kultowe dla fanów Zapomnianych Krain miejsce również nie jest konieczna do odbębnienia głównego wątku fabularnego. Chcesz tam pójść? Proszę bardzo. Nie? Nikt cię nie



Rozmowny niczym trup

Ludzie, elfy i reszta nie są jedynymi istotami, z jakimi można zamienić kilka słów. Po zastosowaniu odpowiednich zaklęć pogawędzicie z KAŻDYM zwierzęciem, a nawet sporą liczbą trupów. Warto to zresztą robić, bo da się dzięki temu dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy.

zmusi. Kto normalny w dzisiejszych czasach, przy absurdalnych kosztach produkcji gier, pozwoliłby sobie na podobne „marnotrawstwo”? Nie mówię o byle fragmencie – to dobre kilkanaście godzin zabawy z pełnoprawnymi, rozbudowanymi zadaniami i masą postaci (a każdej z nich – KAŻDEJ – nagrano dialogi). Innymi słowy, nie spieszcie się, zaklinam was na wszystkie świętości: **kombinujcie, szukajcie dziury w całym, realizujcie najdziksze fantazje... a niemal na pewno spotka was za to nagroda.**

Odgrywanie roli

Pamiętacie pewnie, jak Redzi obiecywali, że w Cyberpunku 2077 wybór pochodzenia będzie miał duży wpływ na fabułę, bo mieszkańcy Night City inaczej zareagują na korpusa, inaczej zaś na pustynnego wyrzutka. W praktyce skończyło się na garści mało ważnych wzmianek tu i ówdzie. Pozostali producenci erpegów nie byli wcale lepsi, a dobór klasy oraz rasy sprowadzał się w zasadzie do kwestii czysto bitewnych. Jak się zapewne spodziewacie, za chwilę padnie „aż do teraz”. Słusznie, bo „trójka” postawiła wszystko na głowie także w tej kwestii. Początkowo miałem zamiar wcielić się w drowa zaklinacza (czaroklętę „opartego” na charyzmie), bo to moje ulubione zestawienie i decyduję się na nie zawsze, kiedy to tylko możliwe. Mając jednak świadomość, że Larian lubi nagradzać kreatywność, postanowiłem zerwać z tradycją i zrobić coś naprawdę szalonego. Co w realiach „cyfrowego” D&D może być w takim razie bardziej porąbane niż zagranie... bardem? Kolega Witold starał się mnie odwieść od

tego pomysłu, sugerując, że tego pożałuję, do czego miał zresztą wszelkie podstawy, bo grajek to chyba najtrudniejsza do przełożenia na język komputerów profesja. Uparłem się jednak i... dobrze zrobiłem.

Zacznijmy od tego, że w walce okazałem się przydatniejszy, niż się spodziewałem. Jasne, bardziej wyspecjalizowane

czaj były to rzecz jasna tylko ozdoby, po których rozmowa wracała na wspólne dla wszystkich tory, jednak na tyle częste i klimatyczne, że nieustannie czułem, iż otoczenie traktuje mnie jak konkretną osobę, a nie uniwersalny wytwór kreatora postaci. W jednym miejscu mogłem błysnąć znajomością Podmroku i „za darmo” zdać test wiedzy o zamieszkujących go stworzeniach (wszak tam się wychowałem), kiedy indziej odwołać się do wiary w Pajęczą Królową czy nauczyć kogoś, jak wedle drowiej kultury powinno traktować się niewolników. Będąc bardem, raz po raz wykazywałem się też talentem muzycznym. Zamiast biedzić się nad odtworzeniem melodii, co musieliby zrobić inni, zagrałem ją z pamięci. Zdarzało mi się zerwać urok harpii, nucąc sprośną przyśpiewkę, lub w newralgicznych chwilach przypominać sobie wycytane w rozmaitych legendach informacje – absolutnie genialna sprawa. Naturalnie podobne atrakcje nie są zarezerwowane wyłącznie dla szarpidrutów. Jeśli



postacie poradziłyby sobie jeszcze lepiej, ale „minstrelska elastyczność” od czasu do czasu przechylała szalę zwycięstwa na moją stronę. Leczyłem, zwiększałem szansę na trafienie, rzucałem magiczne uroki, a jak przyszło co do czego, potrafiłem dziabnąć rapierem albo posłać komuś celny belt z kuszy. Prawdziwe frukta swej osobliwej decyzji zbierałem jednak wtedy, gdy miecze spoczywały spokojnie w pochwach.

Gra nie pozwalała mi wypaść z roli i zapomnieć, kim jestem, co potrafię i z jakiego ludu się wywodzę. Wiele osób puszczalo w portki na sam widok mrocznego elfa, inne zaś z miejsca stawały się nieufne. Zazwy-

w określonej interakcji czy dialog wejście nie swoją główną postacią, ale jednym z towarzyszy, ujrzyście zapewne opcje typowe dla innych klas. Szkoda tylko, że Baldur's Gate III traci pod tym względem rozpęd w drugiej połowie, kiedy wszystko nieco się ujednoliciło i sporo nieuchwytnego czaru gry znika.

Prawdziwi przyjaciele

Jeśli graliście w poprzednie części Baldur's Gate, niemal na pewno wspomnacie wyśmienitych towarzyszy i bogate relacje między nimi. Miłoścy Khalida i Jaheiry, trójką Minsc, Dynaheir i Edwin, konflikt Viconii i Keldorna – można by to mnożyć w nieskończoność. „Trójka” nie tylko utrzymuje ten poziom,

ale momentami nawet go przeraża. **Członkowie drużyny to absolutnie fascynujące, złożone osobowości kryjące wiele tajemnic.** Nie każdy jest tym, kim wydaje się na pierwszy rzut oka, i uwierzcie mi, że to nie jeden z tych przypadków, kiedy „niespodziewane”

wyreżyserowaną scenę seksu” tutaj nie występuje. Ktoś wpadł wreszcie na to, że ludzie są różni – jedni nie mają nic przeciwko temu, by wskoczyć ci do łóżka przy pierwszej okazji, drudzy potrzebują zaufania. Są tacy, którzy wymagają wierności, inni okazują się o wiele bardziej

ne. To jak zignorować dziką dbałość o szczegóły w Red Dead Redemption 2 i oburzać się, że Arthur czasem śmiesznie spadał z konia. Jakie to wszystko ma znaczenie w obliczu swobody, która do tej pory nikomu się nawet w komputerowych erpegach nie śniła, wyśmienitych towarzyszy czy wciągającej fabuły?

Do walki wkrada się czynnik losowy, lecz taka już natura D&D.

zwroty akcji daje się przewidzieć kilkanaście godzin wcześniej. Nie sądzicie też, że zadziała zasada „głaszcz wszystkich po główkach, a będziesz powszechnie lubiany”. Nic z tego. Choćbyście się zesmarkali, nie dogodziecie każdemu i – mimo że początkowo może się wydawać inaczej – nie ma raczej opcji, byście dotarli do samego końca w pełnym składzie. Ja ostatecznie zraziłem do siebie więcej osób, niż zdołałem w drużynie utrzymać. Z różnych powodów.

„Zaraz, zaraz, o misiu opowiadaj. Prawda to, że można przelecieć niedźwiedzia?”, spyta ktoś, kto naczytał się w sieci niemądrych, alarmistycznych newsów. Cóż... nie wiem, bo wzmiankowany futrzak (a raczej druid zdolny się w takowego zamienić) niespecjalnie polubił się z moim drowem i nigdy nawet pod jego rozkazy nie wstąpił, ale z tego, co wspominała Ranafe, całe to larum podniesiono bez rozsądnego powodu. Co do innych romansów, dzieje się wiele i jest mądrzej, niż zazwyczaj bywa to w grach. Standardowe „klikaj za każdym razem opcję z serduszkami i dawaj prezenty, a ujrzyś kieszko-

otwarcia. Co do „pieprzności” samych filmików, rzekłbym, że udało się zachować umiar. Nikt nie figluje w bieleżni, bo „jak to tak dzieciom cycki pokazywać”, ale nie licicie też na zbliżenia na „wesołe” części ciała, choć wirtualne genitalia można sobie jednak niekiedy pooglądać.

Wstawanie z kolan

Zastanawiacie się zapewne, czy Baldur's Gate III faktycznie jest tak idealne i pozbawione wad, jak sugeruję przez większość tekstu. Może zarzucie mi nawet recenzję „pisaną na kolanach”, czołobitną i zupełnie bezkrytyczną. Nic z tych rzeczy. Larian ma oczywiście na koncie kilka wpadek. Kiedy testowałem grę, filmiki ukazywały chwilami nienaturalnie nachodzące na siebie obiekty, w polskiej wersji językowej pojawiały się zaś nieprzetłumaczone fragmenty czy liczne pozbawione treści książki. Część graczy narzekała też na okazjonalne problemy z płynnością lub pomniejsze błędy w zadaniach^(***). Biorąc jednak pod uwagę tempo wydawania latek oraz to, z jak absurdalnie złożoną grą mamy do czynienia, robienie hałasu o takie drobnostki byłoby niepoważ-

O tej ostatniej celowo się nawet nie zająłem, by nie spoilować, ale oczekujcie isticie epickich scen i niesamowitej wolności wyboru: możecie łączyć, wielokrotnie zmieniać strony, odgrywać świętoszków, złoczyńców czy interesownych dupków. Pamiętajcie tylko o tym, że konsekwencje przed czy później kopną was w tyłek, często z zaskoczenia. W tym kontekście najbardziej boli fakt, że pod koniec gra łapie lekką zadyszkę i choć wciąż jest bardzo dobrze, to już nie tak rewelacyjnie, jak do tej pory. W trzecim akcie przygotowano zdecydowanie mniej „klasowych” opcji dialogowych, a co najgorsze, część zakończyć, zwłaszcza tych „złych”, wydaje się zrobiona na pół gwizdka. Gdy opadł kurz po finałowej walce, odszedłem od monitora z lekkim poczuciem zawodu. Przez długi, długi czas byłem przekonany, że wystawię pierwszą w życiu „dychę”, ale nie mogę zignorować faktu, iż spodziewałem się czegoś więcej niż średniej jakości filmiku i kilku pozbawionych sensownej treści komentarzy ze strony towarzyszy. To trochę jak dostać pyszny deser i popić go kieliszkiem octu: pamiętasz, że smakowało, ale nieprzyjemne wrażenie zostaje. Mimo to, **„trójka” jest świetną grą i zdziewię się, jeśli szybko zobaczymy coś równie dobrego.** Z pewnością odpalę ją kiedyś ponownie i przekonam się, jak w Krainach żyje się dobroczyńcom. **CDAI**

Uczta dla oczu i uszu

Baldur's Gate III wygląda wyśmienicie, zwłaszcza w trakcie dialogów, wzorowo animowanych i błędnie oddających emocje. Równie dobrze wypadli aktorzy głosowi oraz ścieżka dźwiękowa. Już podczas tworzenia postaci pocieknie pewnie niejedna łezka...

9+

■ Jeśli ktoś dał się zwieść radosnym kolorkom z pierwszej lokacji i myśli, że gra nie potrafi być mroczna, GRUBO się myli.



- wciągająca fabuła
- złożeni, wieloaspektowi towarzysze
- niesamowita wolność wyboru w walce, fabule i eksploracji
- wysokopoziomowe potyczki, zwłaszcza z bossami
- niepowtarzalna więź z własną postacią
- nagradza za kreatywność i sprostregawczość
- piękna grafika i świetne udźwiękowienie

- „złe” zakończenia wydają się zrobione na pół gwizdka
- ciut przydługie czasy wczytywania (nawet z SSD)
- pomniejsze niedoróbki w zadaniach pobocznych i polskiej lokalizacji

^(***) Mnie na ponad 100 godzin trafiły się trzy wadliwe zadania poboczne, ale problemy dało się obejść. Na płynność też nie narzekam: na „ultra”, w 3440 x 1440, tylko sporadycznie schodziłem poniżej 90 fps-ów, głównie w trzecim akcie. Grałem na RTX-ie 3080, i7-12700K i 32 GB RAM-u.

CYBERPUNK 2077

WIDMO WOLNOŚCI

Jest dobrym szpiegiem, więc nie pracuje dla pieniędzy: **Ranafe**

Warto wrócić do Night City. Ze wszystkimi jego wadami i zaletami.

Dogtown to zrujnowany obszar, pierwotnie zaprojektowany jako oaza dla bogaczy. Na skutek konfliktu między władzami Night City a Nowymi Stanami Zjednoczonymi (NUSA) nigdy nie ukończono jego budowy, a obecnie rządzi tam Kurt Hansen i jego prywatna armia Barghest. O tym, jak wyjątkowy jest charakter tego miejsca, w Widmie wolności ma okazję przekonać się V.

Do Dogtown nie da się jednak tak po prostu wparować. Pierwsze wejście do niego jest niczym wędrówka labiryntem podświadomości – przez ciemne korytarze i po chwiejnych mostkach opuszczonego parkingu przedostajemy się wprost do bijącego serca okolicy, na stadion. Nasze zadanie to odnalezienie prezydentki NUSA, której samolot musiał awaryjnie wylądować w samym środku dzielnicy. W stronę dymiącego pojazdu jak sępy zlatują się też bojówkarze Hansena. Rozpoczyna się wyścig.

TO TUTAJ TOCZY SIĘ ŻYCIE

Dogtown jest świetne. To najbardziej zatłoczona i żywa część Night City. **Na każdym rogu coś się dzieje: tam ktoś biją, tutaj rozwalają bejsbolami samochód, a żołnierze Barghestu na wszelkie sposoby demonstrują siłę.** Co i rusz z nieba spada też skrzynia z zapasami dla Hansena, co powoduje wzmożony ruch wszelkich uzbrojonych grup, w końcu „znalezione, nie kradzione” (V może włączyć się w ten wyścig po kasę i sławę w ramach nowej aktyw-

ności). Mimo że stosunkowo niewielki, region ten ma dużo wyróżniających się obiektów. I tylko żal mnie ogarnął, gdy zdałam sobie sprawę, jak mało z nich można obejrzeć w środku. Na morzu betonu niczym diamentowa wyspa tkwi szklana piramida, w której mieści się Klub Heavy Hearts, ale dostępny jest niestety wyłącznie parter. Ekskluzywny lokal Hansena, Black Sapphire, da się odwiedzić jedynie w ramach misji.

Zdecydowanie najprzytulniejsza atmosfera panuje w Longshore Stacks, czyli strefie mieszkalnej pełnej sklepików i punktów usługowych. Oczywiście są też znienawidzeni przeze mnie Kosiarze – ci zawłaszczyli sobie kawałek Dogtown zwany Terra Cognita. W całym tym chaosie zwykli mieszkańcy potrafią jakimś cudem wieść normalne życie. Organizują spontaniczne potańcówki, gromadzą się z przyjaciółmi wokół grilla (na czym oni smażą te kiełbaski, to aż strach pomyśleć), grają w kosza. Kłócą się, spierają, pocieszają.

SZPIEDZY NIE TACY JAK MY

Rychło okazało się, że zadanie uratowania prezydentki, które miało być szybkim

Duch Cyberpunka 2077 został podkreślony walką z wykorzystaniem pojazdów.

WIK

7-7



Wizyty u ripperdoców są jak piątkowa wyprawa do centrum handlowego – dużo dobra, mało czasu i pieniędzy.



Nowe giwery, nowe ciuchy, czyli więcej powodów, by pokazać się znajomym.

„wpadamy, strzelamy, wypadamy”, to tylko początek zakręconej intrygi skupionej na grupie agentów FIA i postaci Solomona Reeda. **V nawet się nie obejrzała, jak została uwikłana w porachunki między gangiem Hansena a wywiadem NUSA**, do tego udało jej się natrafić na działania NetWatcha, organizacji zajmującej się ochroną Sieci.

Bohaterka z marszu weszła w skórę agentki i poznała tajniki pracy polowej. To zupełnie inne planowanie zadań i ich realizacji niż w przypadku akcji organizowanych w „podstawce”. Spodobało mi się nie tylko profesjonalne podejście do rekonesansu, ale też współpraca z innymi postaciami: ciągłe wsparcie agenta operacyjnego czy dzielenie się obowiązkami z partnerem. Misje miały zróżnicowany charakter i mimo że nie brakowało w nich akcji, nie zawsze



Nadal nie wyrabiam na zakrętach, ale i tak Kocham ten nowy motocykl.

sprowadzały się do wielkiej strzelaniny.

Nie ma też co ukrywać, Idris Elba jako Solomon Reed wypadł znakomicie. Ciekawie było obserwować zachowanie Silverhanda, który wyraźnie nie pałał sympatią do agenta, mimo że łączyło ich idealistyczne podejście do życia. Szkoda tylko, że **główny wątek, utrzymany raz w klimacie thrillera szpiegowskiego, raz filmu akcji, raz horroru**, został wydłużony przez de facto obowiązkowe misje poboczne. A choć jego ukończenie zajęło mi nieco ponad 20 godzin, przez sztuczne rozdmuchanie pod koniec wciąż czułam ogromny niedosyt(*). Praca z agentami to zupełnie nowa jakość rozgrywki i żałowałam, że nie było jej więcej. Podobało mi się zwłaszcza przejmowanie cudzej tożsamości i skupienie na tym, by nie wypaść z roli podczas rozmowy z wrogiem.

JAZDA BEZ TRZYMANKI... ZE STRZELANIEM

W przerwach między misjami warto pozwiedzać Dogtown, sprawdzić dostępne aktywności i przekonać się, jakie zmiany wprowadzono w dodatku i aktualizacji. Oczywiście pojawiło się trochę nowych pojazdów (na całkiem

CYBERPUNK 2.0

Posiadacze „podstawki” bez kupowania dodatku mogą pobrać darmową aktualizację, która m.in. zmienia zachowanie policji, wprowadza walki pojazdów oraz przeorganizuje drzewko rozwoju i system wszczepów. Niestety – podobnie jak rozszerzenie – dostępna jest wyłącznie na pecetach i najnowszych konsolach.



Dogtown miało być oazą dla bogaczy, ale teraz wygląda jak miasto po apokalipsie.

(*) Warto wspomnieć, że wątek Reeda owocuje nowym zakończeniem całej gry.



8

- + klimat thrillera szpiegowskiego
- + Dogtown brudne i tętniące życiem
- + ciekawi nowi towarzysze V (zwłaszcza agenci Reed i Alex)
- + o wiele lepsze drzewko atrybutów
- + doskonała ścieżka dźwiękowa z Dawidem Podsiadło i Tulią
- + nowe stacje radiowe

- strzelanie i prowadzenie pojazdu to straszne kombo
- nie da się wejść do większości budynków w Dogtownie
- niedosyt po ukończeniu głównego wątku

niezły motocykl Apollo wydałam całą zarobioną kasę), ale po okolicy nimi nie poszalejemy. Dzielnica ma dwie krążące wokół głównych budynków trasy, a reszta to mniejsze uliczki, w wielu miejscach praktycznie nieprzejezdne. Trochę mnie dziwi jakkolwiek ruch, w końcu ileż można kręcić się w kółko? A jednak! Auta nie tylko jeżdżą w sporej liczbie, ale jeszcze dochodzi do pościgów z użyciem broni.

Z pojazdami wiąże się nowe zadania poboczne, tzw. misje kurierskie. Nasz znajomy, El Capitan, co jakiś czas zleca szybkie „przetransportowanie” konkretnego egzemplarza do dziupli, ale tak, by nie narażać się właścicielom. I nie są to łatwe wyzwania, głównie dlatego, że **policja w aktualizacji dostała więcej ikry(**) i potrafi nawet wezwać do pomocy MaxTaca**. Pewnego razu zależało mi, by przędko dostarczyć kradzione auto, więc jechałam grzecznie, by nikogo nie potrącić. Niestety właściciele namierzili samochód i wepchnęli mnie prosto na stojący na poboczu patrol policji. Rozpętała się strzelanina na 20 osób, zniszczona „przesyłka” była więc moim najmniejszym zmartwieniem.

Jeśli uda nam się elegancko wyskoczyć zza kierownicy, to mamy jeszcze szansę przeżyć. Ale strzelanie i walka podczas prowadzenia samochodu to akrobatyka bez asekuracji, bo trzeba kontrolować kierunek jazdy i jednocześnie celować z broni. Pewnym ułatwieniem są umiejętności netrannerów, które dają opcję przejęcia AI pokładowej aut, jeden z pierwszych atutów umożliwia zaś instalowanie na nich wieżyczki strzelniczej.

„CZUJĘ SIĘ DOBRZE BEZ WZGLĘDU NA ILOŚĆ CHROMU”

Askoro o netrannerach mowa, to trzeba przyznać, że zyskali oni najwięcej, bo ich umiejętności czynią z nich prawdziwie niepowstrzymane maszyny do zabijania – i to zanim rozpocznie się jakkolwiek walka. Do tego dodano ciekawe umiejętności związane ze skradaniem się, np. dzięki protokolowaniu sensorycznemu wykrycie przez wroga powoduje spowolnienie czasu, co daje szansę na szybkie ukrycie się. Na dłuższą metę nawet solowski przyda się teraz dobry interfejs do hakowania innych.

Inną **ciekawą zmianą wprowadzoną przez dodatek (a właściwie przez darmową, wydaną równolegle aktualizację) jest ta w systemie wszczepów**.

JAK ZAGRAĆ?

Widmo wolności można rozpocząć na kilka sposobów, a stan postępow w „podstawce” nie jest żadnym ograniczeniem. Jedyny warunek to wykonanie misji u Voodoo Boysów w Pacyfice. Jeśli mamy za sobą cały główny wątek, tadujemy ostatniego sejwa przed zakończeniem. Jeśli chcemy zagrać zupełnie nową postacią, ale od razu poznać dodatek, możemy wybrać opcję przeskoczenia prologu i misji w Pacyfice. Dostajemy wtedy V na 20. poziomie, ze standardowym sprzętem i konkretnym groszem w kieszeni. Twórcy zalecają jednak rozpoczęcie zabawy od zera, bo daje to możliwość poznania wszystkich wprowadzonych mechanizmów.

wanie się chromem kusi, bo aktualnie to wszczepy szkieletu lub skóry ustalają poziom pancerza (w „podstawce” odpowiadały za to ubrania).

Widmo wolności dało Cyberpunkowi 2077 moc, ale czy uczyniło z niego grę, która marzyła się fanom systemu Pondsmita? Duch pozostał ten sam, jednak **przejazd przez miasto wiąże się teraz z silniejszymi emocjami, policja nareszcie wzbudza respekt**, nowy wątek kładzie zaś większy na-



■ Egzamin na prawo jazdy łatwo oblać przez manewr strzelania podczas prowadzenia.

Od teraz ich limity można przekroczyć pod warunkiem wykupienia atutów. Jednak porzucenie nadziei wy, którzy liczyliście na prawdziwą cyberpsychozę. Skutki uboczne nadmiernej cyborgizacji są delikatne i sprowadzają się do niższego zdrowia i drobnych przeszkadzajek. Nie zmienia to faktu, że ubodo-

cisk na postaciach pobocznych niż samą V (w końcu traktuje o wielkiej polityce). Szkoda, że to jedyny zaplanowany duży dodatek. CD Projekt udowodnił, że Night City ma jeszcze potencjał na znacznie więcej.

[GDA]

NOWA TWARZ PUNKA

Dodatek zmusi nas do porzucenia starych nawyków, ponieważ wraz z jego premierą nastąpił reset drzewka atrybutów. Sporo atutów zniknęło, więc przyjdzie nam ponownie w nie inwestować. Zostały one podzielone na cztery poziomy zaawansowania, od nowicjuszek po mistrzynię. Muszę przyznać, że nowy system jest przejrzysty i ułatwia zaplanowanie rozwoju postaci. W mojej ocenie najciekawiej rozwinięty jest netrunning (dostał np. kolejkę hacków czy możliwość przejmowania wrogich pojazdów). Co ważne, w trakcie zabawy można zresetować wszystkie punkty atrybutów w dowolnym momencie, choć tylko raz na kampanię. Ponadto limit doświadczenia zwiększony został do 60. poziomu.



Tak jak przewidywano, na dole drzewka, między inteligencją a opanowaniem, pojawił się atrybut związany z umiejętnościami chipu Relic, liczący sobie jednak tylko dziewięć atutów. Dotyczy one umiejętność skradania się i walki czterema wszczepami ramion: ostrzami modliszkowymi, pięściami goryla, wyrzutnią rakiet i monostruną. Cechy te rozwijamy za pomocą danych pobranych z rozsypanych w Dogtown terminali Militechu (punkty dostajemy też za misje fabularne).

(**) Ale niekoniecznie inteligencji. Chcąc zmierzyć się z MaxTakiem, wywołałam strzelaninę na parkingu. Policja nie była w stanie do mnie dotrzeć i tylko krążyła wokół, po czym dyspozytorka odwołała alarm.

MODEL NO: 2053

KOMFORT NIEUSTANNIE W GRZE!



YUMISU CHAIRS



WWW.YUMISU.PL



YUMISU.CHAIRS

Przecierał oczy ze zdumienia: **Łukasz Morawski**

- Tysiąc planet, człowieku.
- Ale ja nie chcę!
- Tysiąc planet do zwiedzenia.
- Daj mi spokój, ja chcę tylko jedną.
- TY-SIĄC!
- Okej...

STARFIELD

Długo zastanawiałem się nad formą tekstu, bo w końcu mam do czynienia z głośnym tytułem i super byłoby pobawić się różnymi środkami stylistycznymi czy bogatym słownictwem. Nie warto. Odrzucam na bok jakąkolwiek ekwilibrystykę językową, próbę napisania swojego magnum opus, przenikliwej analizy godnej Nagrody Pulitzera. Dobra, bez żartów! Nie nazywam się Todd Howard i nie zamierzam dalej opowiadać, jaki to jestem błyskotliwy, a moje artykuły wyjątkowe. **Przed wami wywód prosty i konkretny, ale uprzedzam, że nie zostawi was z poczuciem zachwyty – tak samo jak mnie najnowsza gra Bethesda.** Recenzja pewnie nawet niektórych wkurzy... jak mnie Starfield.

Świetna historia, ale...

W 2050 roku człowiek po raz pierwszy postawił nogę na Marsie (to już niedługo, przygotujcie się!), co rozpoczęło podbój kosmosu na wielką skalę. Raptem kilkanaście dekad później ludzie zasiedlali już wiele planet oddalonych o lata świetlne od Ziemi. Mieszkańcy części układów dołączyli do Zjednoczonych Kolonii, inni zaś zostali członkami Kolektywu Wolnych Gwiazd. Nie trzeba było długo czekać na wybuch wojny, która trwała zdecydowanie zbyt długo – w 2311 roku nastaje pokój, choć nastroje cały czas są mocno napięte.

Akcja Starfielda rozpoczyna się 19 lat później, kiedy galaktyka powoli zaczyna dochodzić do siebie po krwawych bitwach w koloniach. Wiele spraw nie zostało jeszcze domkniętych, a następstwa części działań wojennych mogą poważnie zagrozić wszystkim układom. Wtedy na scenę wkracza gracz, którego zadaniem jest posprzątanie tego galaktycznego syfu. Tyle że nie...

Od wysokobudżetowej gry powinno się wymagać więcej, a nie tłumaczyć, że „Bethesda już tak ma”.

■ Kosmiczny western? Czymu nie!

Utrudnione ułatwienia dostępu

W czasach, gdy wielu producentów gier wysokobudżetowych robi wszystko, aby umożliwić cieszenie się ich dziełami jak największej liczbie graczy, Bethesda ma w nosie osoby z niepełnosprawnościami. Lista ułatwień oferowanych w Starfieldzie jest żenująco krótka i studio czym prędzej powinno zająć się tym problemem. Wstyd, że Microsoft pozwolił na taką fuszerkę w swoim tytule na wyłączność. Zwłaszcza że firma ta zwraca uwagę na temat dostępności, czego dowód stanowi urządzenie Xbox Adaptive Controller.

■ Mam, jestem w kosmosie!



ELD

Przynajmniej nie do końca. Otóż ciekawą treść fabularną zawarto wyłącznie w misjach pobocznych oraz zadaniach, jakie wykonujemy dla kilku dostępnych frakcji.

Większość opcjonalnych wątków jest interesująca i różnorodna: musimy stawić czoła groźnej rasie terrormorfów, następnie bawić się w kosmicznego kowboja niczym Sean Connery w „Odległym lądzie”, a potem wykonywać zlecenia dla korporacji Ryujin Industries specjalizującej się w inżynierii biotechnicznej.

Gdyby na takim samym poziomie stała główna linia fabularna, to pewnie piałbym z zachwyty. Niestety jest na odwrót – początkowo gra daje nadzieję na fascynującą przygodę (nasz cel to odnalezienie tajemniczych artefaktów), ale bardzo szybko zamienia się w banalną bajeczkę pełną utartych schematów, mało charyzmatycznych bohaterów, drętowych dialogów i misji zrobionych na jedno kopyto. Nie zabrakło przy tym czerpania garściami z chwytliwych obecnie motywów popkulturowych,

których producenci i tak nie umieli odpowiednio wykorzystać. Gra miewa też problemy tożsamościowe – z jednej strony twórcy mówią o względnie realistycznej konwencji NASA-punktu, a z drugiej (uwaga, delikatny spoiler!) umożliwiają korzystanie z magicznych zdolności niczym w Gwiezdnym Wojnach (koniec spoilera).

Chce się zwiedzać ten świat, ale...

Jestem natomiast w stanie pochwalić twórców Starfielda za ogromną pracę włożoną w art design. Projekty skafandrów, statków kosmicznych, lokacji oraz znajdujących się w nich przedmiotów to mistrzostwo świata. Autentycznie zakochałem się w drzwiach i śluzach, które otwierają się na rozmaite sposoby – do samego końca obserwowałem je z niesłabnącym zainteresowaniem. Każda duża miejscowość może ponadto pochwalić się unikatową stylistyką, co dodatkowo buduje klimat galaktycznej przygody: **Nowa Atlantyda przywodzi na myśl Cytadelę z Mass Effecta, osadzony na platformie rybackiej Neon to cyberpunk pełną gębą, z Akila City bije westernowa energia**, Cydonia pełni funkcję ośrodka wydobywczego na Marsie, a Klucz to miasto na wielkiej stacji kosmicznej przejętej przez piratów.

Szkoda tylko, że nie dostałem żadnej motywacji, aby dokładnie zapoznać się z tymi miejscami, bo Starfield jest

dziwnym przykładem symulatora szybkiej podróży. **Serio, zapomnijcie o swobodnej eksploracji na miarę Skyrima.** Tym razem Bethesda robi właściwie wszystko, aby odciągać graczy od zwiedzania lokacji, zachęcając do natychmiastowego przeskoczenia do wskazanego przez zadanie punktu. Niekiedy trzeba jednak pobiegać po miastach, co bywa niesamowicie irytujące. Wskaźniki celu potrafią wariować i nie pokazują optymalnej ścieżki, a w grze brakuje mapy z zaznaczonymi istotnymi obiektami.

To kuriozalna decyzja z punktu widzenia rozgrywki oraz narracji – w produkcji udostępniono kilka rodzajów map (powierzchni, planety, układu i galaktyki), ale dodanie tradycyjnej nawigacji GPS w zaawansowanym technologicznie uniwersum to najwyraźniej byłoby zbyt wiele. A jeśli twórcom chodziło o erpegowość i większą immersję, to mogli pozwolić na stawianie własnych znaczników, jak chociażby w The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Dlatego też gdy tylko się dało, korzystałem z „teleportacji”. Nawet kiedy chciałem przenieść się na inne ciało niebieskie, nie szukałem swojego środka transportu – wystarczyło z poziomu menu wskazać kierunek lotu, aby przyspieszyć procedurę podróży międzygwiazdnych.

Podróże międzygwiazdne! Ale...

Po pewnym czasie praktycznie zapominałem o tym, że przecież w grze można śmigać po kosmosie. Tyle że właśnie nie można! To nie jest No Man's Sky, gdzie za pomocą statku samodzielnie eksplorujemy galaktykę, a potem wlatujemy na orbitę odnalezionego globu i przystępujemy do lądowania. W Starfieldzie **wiele rzeczy odbywa się automatycznie, co wiąże się z nużącym obserwowaniem kolejnych ekranów ładowania.** Troszeczkę więcej swobody mamy na niezamieszkałych planetach, gdzie prowadzimy żmudne skanowanie fauny i flory. W dowolnym miejscu możemy również postawić własną placówkę badawczą i rozbudowywać ją niczym w strategiach ekonomicznych. To akurat bardzo fajny mechanizm, który w dodatku jest opcjonalny, więc w razie czego nie trzeba zaprzętać nim sobie głowy.



Jest endgame, ale go nie ma

Po zakończeniu głównego wątku nie trzeba rezygnować z dalszej zabawy, choć nie ma opcji powrotu do wcześniej rozpoczętych misji, ponieważ produkcja automatycznie startuje z trybem Nowej gry +. Gracze ponownie mogą przeżyć kosmiczną przygodę, podejmując po drodze inne decyzje fabularne, lub zabrać się za zaliczanie nowych misji stanowiących swego rodzaju namiastkę endgame'u. Nie zdradzę jednak szczegółów, bo to oznaczałoby rzucanie zbyt dużymi spoilerami.

■ Dialogi zrealizowano równie topornie, co w poprzednich grach Bethesda.



Niestety wystarczy wrócić „do gwiazd”, aby boleśnie uświadomić sobie, że przestrzeń międzyplanetarna jest wręcz klaustrofobiczna – **wyprawa do innego układu odbywa się wyłącznie poprzez użycie skoku grawitonowego, na powierzchni globu dostajemy się natomiast z poziomu interfejsu.** Podczas

Ciągłe ekrany ładowania mogą przytłoczyć nawet najcierpliwszych.

korzystania ze statku bardziej czułem, jakbym trafił na niewielką arenę, gdzie mogłem stanąć w szranki z kilkoma przeciwnikami. Akurat do tego aspektu rozgrywki nie mam większych zastrzeżeń, bo kosmiczne piu-piu zostało zrealizowane całkiem nieźle, ale i tak błędnie w zestawieniu z innymi tego typu produkcjami, np. Everspace'em 2.

Ten aspekt rozgrywki docenią przede wszystkim osoby, które poświęcą trochę więcej czasu na rozwinięcie postaci w odpowiednim kierunku (większość umiejętności jest bezużyteczna, a awansowanie na wyższe rangi zależy od wykonywania konkretnych czynności) oraz wzmocnienie swojej maszyny w rozbudowanym kreatorze. Wtedy nie tylko możemy korzystać z lepszego wyposażenia, ale też otrzymujemy zdolność niszczenia poszczególnych elementów statków wroga i dokonywania abor-

dażu – po wejściu na pokład konieczne jest wybicie całej załogi.

Strzelanka? Super! Ale...

To dobry moment, aby przejść do systemu walki. Ta rozgrywa się w czasie rzeczywistym i brak tu aktywnej pauzy czy innych cudów-wianków jak w Fall-oucie. Starfieldowi zdecydowanie bliżej do looter shootera pokroju Borderlands z przeciwnikami, których żywotność zwizualizowano paskami zdrowia. Nie mam nic przeciwko czemuś takiemu i właściwie to cieszę się, że w ten sposób rozwiązano konfrontacje z wrogami. Twórcy przygotowali bardzo bogaty arsenał, więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby jedni gracze śmigali z futurystycznym karabinem laserowym, a drudzy eliminowali nieprzyjaciół za pomocą klasycznej strzelby, granatnika lub pistoletu maszynowego. Etapy, w których musiałem sięgnąć po spluwę, sprawiły mi zdecydowanie najwięcej frajdy, ale to pewnie dlatego, że jestem fanem shooterów.

Mimo wszystko **wymiany ognia nie są tak fascynujące, jak w pełnokrwistych FPS-ach – głównie dlatego, że sztuczna inteligencja wrogów niekiedy mocno rozczarowuje.** Kosmiczne bestie lub roboty po prostu napierają bezmyślnie na gracza,

ludscy przeciwnicy zaś nie wiedzą do końca, co mają robić. Niby próbują się chować, ale raczej im to nie wychodzi, a o ich sile stanowi wyłącznie przewaga liczebna. Konfrontacjom zdecydowanie brakuje odpowiedniej głębi, bardziej spektakularnych akcji... Każdy kontakt z łupieżcami, piratami czy innym diadostwem przebiegał w ten sam sposób. Schematyczność walki najmocniej odczułem w końcówce kampanii fabularnej, gdzie kilkakrotnie musiałem rozprawić się z grupkami żołnierzy w nudnych, niczym niewyróżniających się (z wyjątkiem jednej jaskini) miejscówkach.

Superprojekty lokacji, ale...

Starfielda bardzo trudno ocenić pod kątem oprawy graficznej. Jak już wcześniej pisałem, stylistykę poszczególnych lokacji zaliczam na plus, nie ukrywam też, że trochę czasu spędziłem w trybie fotograficznym, gdyż w przestrzeni kosmicznej można porobić ładne screenshoty. Klimat budują ponadto dobrze zrealizowane światłocienie, choć to zależy od miejsca – przykładowo mroczny i zadymiony Mars wygląda dzięki temu obłędnie, niczym z dobrego horroru science fiction. Problemy zaczynają się, gdy zwrócimy uwagę na jakość tekstur, siemiężne animacje postaci, brzydko wykonane twarze bohaterów z ograniczoną mimiką czy brak odcisków butów na śniegu i piasku. Przeszkadzają też nałożone na obraz szarobrunatne filtry, przez co galaktyka wydaje się strasznie ponura.

Niedostatki graficzne i technologiczne wynikają z tego, że **produkcję napędza Creation Engine 2, który jest tylko trochę podrasowaną odmianą silnika pamiętającego czasy 12-letniego Skyrima.** Wersja konsolowa działa maksymalnie w 30 klatkach na sekundę, a w dodatku obraz potrafi momentami lekko chrupnąć. Na pewno amerykańskie studio zadbało o lepszy stan techniczny swojego nowego dzieła, niż miało to miejsce w poprzednich produkcjach, ale nawet pomimo całej armii testerów nie udało się uniknąć licznych baboli. Pomijam takie pierdoły jak problemy z wykrywaniem kolizji, gubienie ścieżek przez eneców czy glitche graficzne. O wiele dotkliwsze były sytuacje, gdy np. podczas walki wszedłem do zamkniętego pomieszczenia, a po ekranie ładowania teleportowali się ze mną wszyscy przeciwnicy. Nie dość, że mnie zabili, to jeszcze w tym



■ W Starfieldzie da się przełączać kamerę pomiędzy trybami TPP i FPP.



■ Statek kosmiczny i tryb fotograficzny to idealne połączenie.

samym momencie gra wykonała automatyczny zapis, więc musiałem ratować się wcześniejszym sejwem. W sumie robiłem to kilkakrotnie, bo zbugowała mi się misja i cel się nie aktualizował, innym razem wystąpiły komplikacje z wylądowaniem na Nowej Atlantydzie, miałem też problem z otwarciem jednej ze śluz na statku przeciwników. Nie zabrakło również wisienki na torcie, czyli wyrzucania do pulpitu. Szczęśliwie w ciągu ponad 50 godzin spędzonych z tym tytułem zdarzyło się to co najwyżej trzy razy.

Mogło być GOTY, ale...

Producent prawdopodobnie liczył na to, że bezkrytyczni zwolennicy Xboksa zachlęsną się tym tytułem i zaczną chwalić go ponad niebiosy, skandując „Bethesda! Bethesda!”. Ku zaskoczeniu twórców okazało się, że ludzie w większości nie są bezmyślni i piękne słowa Howarda nie mają takiej siły przebicia, jak zakładał. Spora część obietnic została dosyć szybko zweryfikowana, a popremierowe wypowiedzi reżysera zazwyczaj kończyły się drwinami ze strony graczy. Produkcja oczywiście zarobi miliony i będziemy kręcić się wokół Starfielda przez lata, ale głównie dlatego, że dobry marketing czyni cuda, a uzdolnieni moderzy wzięli już sprawy w swoje ręce.

Naturalnie nie brakuje też osób szczerze zachwyconych Starfieldem i doskonale rozumiem, że gra może się podobać – sam momentami bawiłem się rewelacyjnie. Jednakże **nie widzę powodu, aby tak dużemu projektowi, stworzonemu przez kilkadziesiąt osób za ogromne pieniądze, dawać jakkolwiek taryfę ulgową**. Od wysokobudżetowych dzieł powinno się oczekiwać znacznie więcej, a nie pobielać developerowi i rzucać argumentem, że „to przecież Bethesda, ona już tak ma”. No właśnie! Najwyższa pora z tym skończyć, studio musi wskoczyć na wyższy poziom. Nie przeczę, nie brakuje w Starfieldzie świetnych pomysłów, ale ich realizacja jest po prostu... okej. A jak powiedziała postać grana przez Menę Suvari w filmie „American Beauty”: „Nie ma nic gorszego niż przeciętność”.

[CDA]

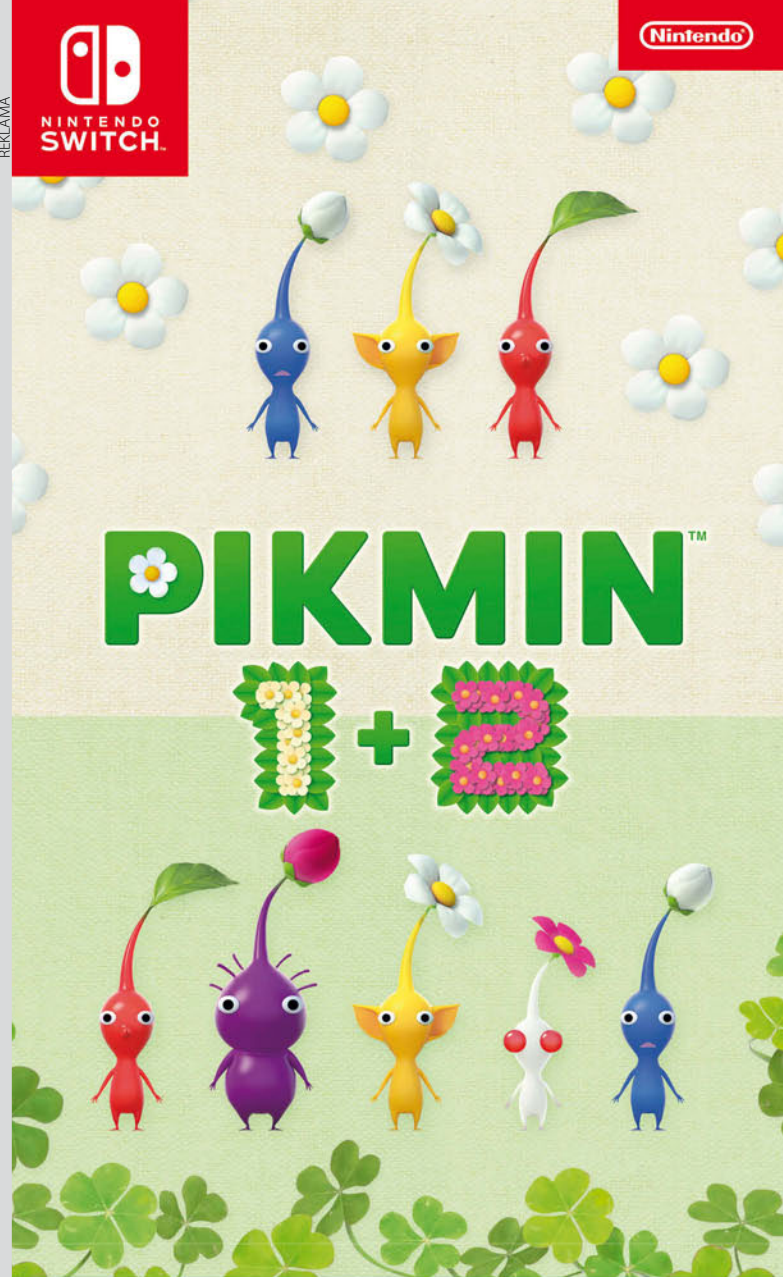
6+

- + świetne misje frakcji
- + stylizacja
- + drzwi, drzwi, drzwi!
- + większość mechanik jest opcjonalna
- + zawartości wystarczy na wiele godzin zabawy
- + klimatyczna muzyka
- + strzelanie z broni daje frajdę...

- ...ale brakuje bardziej ekscytujących potyczek
- masa nieintuicyjnych rozwiązań
- główny wątek fabularny rozczarowuje
- toporne dialogi
- brzydka, przestarzała grafika
- tylko 30 fps-ów na konsoli
- sporo bugów i problemów technicznych
- ogromny kosmos jedynie w głowie Todda Howarda
- zbyt wiele ekranów ładowania
- mało angażująca progresja postaci
- bieda w ułatwieniach dostępu



Nintendo



Pudełkowa wersja zawierająca obie gry ukaże się 22 września!

Pikmin 1: Lądowanie awaryjne skutkuje ekscytującym odkryciem kapitana Olimara! Z pomocą Pikminów odbuduj jego statek kosmiczny i zbadać nieznaną planetę.

Pikmin 2: Praca kapitana nigdy się nie kończy! Wróć na obcą planetę i wyrusz na poszukiwanie cennych skarbów. Oprócz Pikminów pomocą będzie Ci służyć nowy asystent.



www.pegi.info

© Nintendo

CONQUEST

22. 9. 2023

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

■ Okładają ją kijem: **9kier**

Nie chciałabym wrócić do szkoły, ale do wieczorówki prowadzonej przez Night School Studio chadzam z przyjemnością.

Oxenfree II

LOST SIGNALS



Do tej pory obcowalam z trzema grami Night School i każdorazowo, niczym kij piniatę, uderzała mnie świadomość, jak niewielki procent branży stanowią naprawdę utalentowani scenarzyści. Czy też tacy, którzy mają zarówno umiejętności, jak i możliwość rozwinięcia skrzydeł. To, co w kwestii dialogów oferują Oxenfree(*) czy Night in the Woods studia Infinite Fall, jest nie tylko wyżej zamontowanym szczeblem – to cała osobna drabina.

Jestem głodna takich wiarygodnych, naturalnych konwersacji, jakie prowadzi Riley – główna bohaterka Oxenfree II. Chcę, żeby postaci robiły dygresje, wchodziły sobie w słowo, przetykały powagę humorem, a nawet wcale nie odpowiadały; chcę, żeby,

tak jak tu, rozmowy nie były przerywane dlatego, że podczas przejścia między lokacjami pojawił się ekran ładowania, tylko by kontynuowano je w nowym miejscu. Przynajmniej dopóki nie pojawi się nic ciekawszego, o czym warto pogadać. Lost Signals to nie interaktywny film – bo przecież są tu i eksploracja, i sekwencje ze strojeniem radia, a nawet okazjonalne łamigłówki – ale **wrażenie kinowości jest bardzo silne.**

Bez gry wstępnej

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy wspomniana Riley wraca na stare śmieci – do niewielkiej, górzystej Cameny – by zrealizować zlecenie rozstawienia trzech nadajników w najwyższych położonych punktach miasteczka. Twórcy z Night School Studio nie bawią się w powolne rozkręcanie historii(**), tylko uderzają z grubej rury, przypominając graczom, za co pokochali „jedynekę”. Już w pierwszych czterech minutach pojawiają się szczeliny w czasie i przestrzeni, niezrozumiałe fabularne przeskoki, zniekształcony głos opętanej kobiety. Wpadłam w tę niepokojącą opowieść

natychmiast i jedynym powodem, dla którego rozłożyłam sobie granie na dwa posiedzenia, były problemy sprzętowe – w innym przypadku cisnęłabym choćby kilkanaście godzin, aż do napisów końcowych.

Bohaterce towarzyszy Jacob – niegdysiejszy znajomy ze szkoły, który z Cameny nigdy nie wyjechał – i razem mierzą się z dziwnymi wydarzeniami w mieście. Weterani „jedynek” doskonale wiedzą, czego się spodziewać. Czas nie będzie tak, jak powinien, a wydarzenia z przeszłości, teraźniejszości i potencjalnej przyszłości swobodnie się przeplatają. Nie chcę zdradzać za dużo, żeby nie zepsuć radości tym, którzy z pierwszą częścią nie mieli do czynienia, ale **szykujcie się na ciarki na plecach, bo Oxenfree II to bardzo klimatyczna i trzymająca w napięciu opowieść o duchach.** I nie mówię tu o jakichś marnych jump scare'ach, tylko o prawdziwym straszaniu – czymś, co opowiada się przy ognisku i co jeży włosy na głowie. Historii o czymś złowieszczym, co nie ma prawa ist-



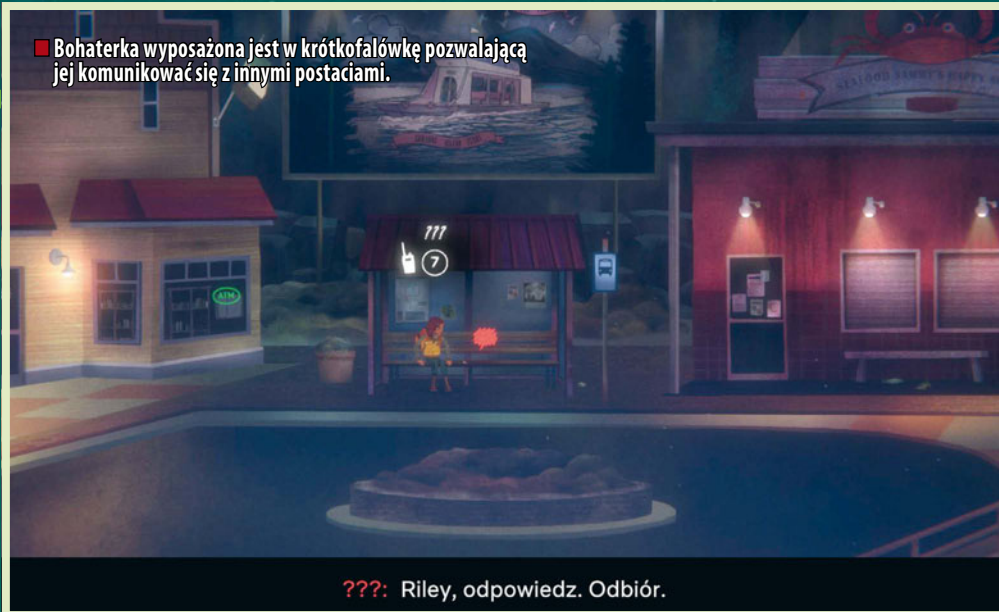
(*) Mówię o dialogach w języku angielskim. Pochłonięta fabułą, niezbyt często patrzyłam na polskie napisy.

(**) Swoją drogą, to całkiem zabawne, bo Oxenfree II: Lost Signals jest, podobnie jak pierwsza część, powolną grą.

W katalogu Netfliksa

Jestem bardzo ciekawa dalszych losów Night School Studio – już po zapowiedzeniu Oxenfree II ogłoszono, że ekipa trafia pod skrzydła Netfliksa. Z jednej strony oznacza to duże wsparcie – choćby fakt, że na Steamie widnieje aż 30 wersji językowych – ale z drugiej historia pokazuje, że twórcy nie zawsze wychodzą na podobnych operacjach najlepiej. Nie chodzi nawet o takie drobiazgi jak to, że mobilna wersja Lost Signals dostępna jest jedynie dla abonentów Netfliksa, ale to, że okazjonalnie małe studia kompletnie się po tego typu przejściach rozmywają. Przykładowo o Campo Santo – ekipie, która dała graczom Firewatcha – słuch zaginął po tym, jak kupiło je Valve, a w efekcie raczej nie ma co liczyć na In the Valley of Gods.

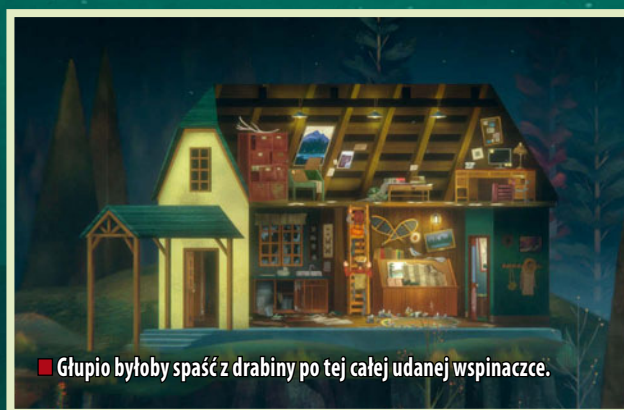
■ Bohaterka wyposażona jest w krótkofalówkę pozwalającą jej komunikować się z innymi postaciami.



???: Riley, odpowiedz. Odbiór.



■ Night School Studio zaprasza graczy do trójkąta.



■ Głupio byłoby spaść z drabiny po tej całej udanej wspinaczce.

nieć – a jednak istnieje i przemawia demonicznym wielogłosem – a także zwykłych ludzkich lękach, które mogą przytłaczać bardziej niż jakiegokolwiek paranormalne wydarzenia.

Pochowajcie mnie tam...

Ostatnie słowo o fabule i już kończę ten temat, obiecuję! Scena, w której Riley spotyka pewną osobę w jaskini, albo ta z upiornymi zagadkami wierszykami, albo wreszcie sekwencja osadzona w małym drewnianym kościółku – wow. Niektóre fragmenty są oniryczne, inne

Myślę, że duża w tym zasługa subtelnego zróżnicowania rozgrywki. Bohaterka wyposażona jest w radio z różnymi częstotliwościami, a także krótkofalówkę służącą do porozumiewania się z innymi. Twórcy wprowadzili też do „dwójki” kilka zagadek logicznych, garść opcjonalnych zadań – w tym jedną irracjonalną łamigłówkę, której rozwiązanie musiałam sprawdzić w sieci, bo albo przegapiłam wskazówki, albo ich nie było – i **parę decyzji, w mniejszym lub większym stopniu wpływających na zakończenie**. Zmieniają się wreszcie

przeze mnie wcześniej konwersacje – swoją drogą, świetnie udźwiękowione.

...gdzie nie widać wody

Uważam, że Oxenfree II to kapitalna gra i równie fantastyczny sequel – z rozmysłem oceniam oba te elementy osobno. Z jednej strony umiejętnie nawiązuje do poprzedniej odsłony, początkowo tylko okazjonalnie (tu jakieś imię, tam wydarzenie czy miejsce), a później zaskakująco satysfakcjonująco zamykając wątki „jedynki”. Z drugiej – **kontynuacji nie brakuje własnej tożsamości**, choćby dlatego, że Riley jako dorosła bohaterka różni się od grupki nastolatków. Mam wrażenie, że Lost Signals obroniłoby się nawet jako samodzielna produkcja.

Jeśli wychowałeś się na „Czy boisz się ciemności?” bądź „Z archiwum X”, a z całego „Stranger Things” najbardziej podobał ci się początek – zanim zaczęły się działa wszystkie te Duże Rzeczy, które z perspektywy czasu wydają mi się raczej nudne – gorąco polecam serię Oxenfree. Tylko koniecznie poczekaj, aż zrobi się ciemno.

[CDA]

Chciałabym, żeby wszyscy scenarzyści potrafili tak pisać.

wyrwane z filmów grozy i choć to nie odcinek serialu, tylko cały sezon – dotarcie do napisów końcowych w nieśpiesznym tempie zajęło mi jakieś 10 godzin – **ani razu, nawet przy kawałkach niezwiązanych bezpośrednio z główną fabułą, nie ogarnęło mnie znużenie**.

same lokacje. Riley wspina się wraz z Jacobem po górach, zwiedza wspomniane jaskinie, garść opuszczonych budynków i kopalnię, więc nie czuć za bardzo, że to w dużej mierze chodzenie w lewo, prawo, górę i dół, zwłaszcza że spacer ten uprzyjemniają tak chwalone

8+

- + świetnie napisana
- + fenomenalny voice acting
- + bardzo klimatyczna
- + nawiązuje do „jedynki”, mając jednocześnie własną tożsamość
- + różne zakończenia
- jedna irracjonalna, na szczęście opcjonalna łamigłówka

ARMORED CORE™ VI FIRES OF RUBICON

■ Buduje swojego mecha: **Paweł Kicman**

Nie oszukujmy się. Dla większości Ognie Rubikonu będą pierwszą pozycją z serii Armored Core. Dla wielu będzie to jednak kolejna produkcja twórców Elden Ringa czy Dark Souls. Narzuca się więc pytanie: Czy gra o budowaniu mechów ma cokolwiek wspólnego z ostatnimi dziełami studia? Cóż... nie.

No dobrze, to nie do końca tak, że nie ma NIC wspólnego, ale nie będę was oszukiwał. Armored Core VI to zupełnie inna bestia niż to, do czego przez ostatnią dekadę przyzwyczaiło nas studio pod wodzą Hidetaki Miyazakiego. Na siłę można szukać podobieństw w tajemniczej, oszczędnie serwowanej fabule, obecności swego rodzaju opiekunki czy trudnych starciach z bossami. Jednak przez jakiegokolwiek porównania ACVI może tylko stracić, więc skupmy się na tym, czym ta produkcja jest sama w sobie.

Ogień i koral

W grze wcielamy się w ulepszego najemnika znanego jako C4-621, który z czasem przywłaszcza sobie przydomek Raven. Pod kuratelą niejakiego Waltera wykonujemy szereg zadań dla różnych organizacji walczących o wpływy na planecie Rubikon 3. Kilka korporacji próbuje odnaleźć i zdobyć złoża drogiego koralu – substancji kryjącej w sobie coś więcej niż tylko wartość pieniężną. W pewnym momencie do gry wkracza też inna siła, a C4-621 zaczyna słyszeć w głowie głos,

którego obecność może odmienić losy Rubikonu.

Jak to w przypadku FromSoftware bywa, fabułę podaje się nam w szczątkowej formie i między wierszami. Jednak inaczej niż w Soulsach, najważniejsze źródło informacji stanowią tu dialogi. To właśnie one napędzają całą historię, a uzupełniane są raczej rzadko spotykanymi danymi, które możemy wyciągnąć z uszkodzonych maszyn odnajdywanych na Rubikonie. Brak tu rozmachu Elden Ringa i głębokich, wielopoziomowych metafor Bloodborne'a, ale **fabuła Armored Core VI daje radę. Stosunkowo prosta, jednak z kilkoma zwrotami**

akcji, stanowi niezły dodatek do tego, co w tej grze jest najważniejsze, czyli budowania swojej maszyny i wysyłania jej na misje.

No właśnie, misje. Produkcja serwuje nam rozgrywkę w dość oldskulowym, niemal arcade'owym stylu. Progresu dokonujemy, zaliczając pojedyncze zadania odbywające się w zamkniętych, niezbyt

skomplikowanych lokacjach. Czasem musimy zniszczyć jakiś obiekt, innym razem pokonać wroga AC – czyli mechy – a niekiedy obronić sojuszniczą strukturę czy po prostu dotrzeć punktu A do punktu B. Kolejne misje są dość proste i powtarzalne, chociaż tu i ówdzie pojawiają się drobne niespodzianki. A to musimy uciec przed eksplozją, a to nawigować w gęstej mgle. Mimo to da się z czasem odczuć pewne znużenie, szczególnie że przeważająca część zadań nie stanowi zbyt dużego wyzwania.

Buduj i walcz

Trudności pojawiają się, dopiero kiedy docieramy do pojedynków z bossami. I choć większość przeciwników jest raczej łatwa do pokonania za pierwszym podejściem, niektórzy wymagają nie tylko dobrego refleksu i koordynacji, lecz także odpowiedniej strategii. I właśnie tutaj, potencjalnie, kryje się cały urok Armored Core VI. **Żeby radzić sobie jak najlepiej, musimy nie tyle zoptymalizować sam styl gry, ile skonstruować pod niego swojego mecha.** Zatrzęsienie broni, części, generatorów i innych ulepszeń pozwala stworzyć powolny, ale wytrzymały i zabójczy czołg, stale unoszącą się w powietrzu wyrzutnię rakiet czy zwinnego i szybkiego zabójcę walczącego wręcz. Co więcej, w ramach jednej rozgrywki

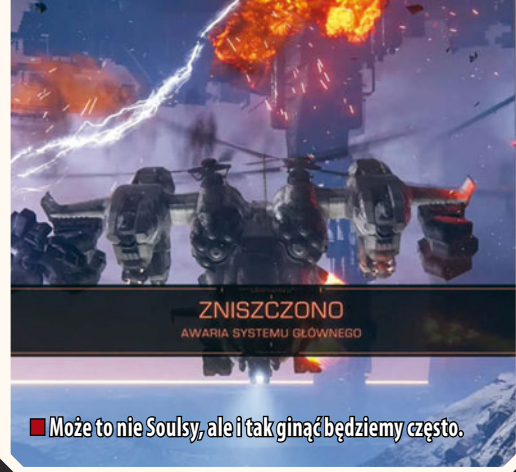


Niektóre starcia są trudniejsze od najbardziej znienawidzonych pojedynków z poprzednich gier FromSoftware.



czasem warto przebudowywać swoje AC, żeby maksymalnie wykorzystać słabości wrogów.

Cóż... takie przynajmniej było założenie. W rzeczywistości 90% „szóstki” przeszedłem, grając jednym buildem, który po prostu niszczył wszystko na swojej drodze i wchłaniał pociski jak gąbka. Jasne, FromSoftware od zawsze miało problemy z balansem. Mówimy jednak o tytule z budowaniem mecha i próbowaniem różnych taktyk w rolach głównych, więc tym bardziej **szkoda, że niektóre bronie i strategie są tak wyraźnie lepsze, iż nie zachęcają do próbowania czegokolwiek innego.** I to nie tak, że nie bawiłem się w konstruktora i nie robiłem różnych podejść. Sprawia to sporo frajdy, a dodatkowe możliwości kosmetyczne potrafią wciągnąć mocniej niż budowanie i urządzanie swojej hacjendy w Simsach. Żałuję tylko, że od strony samej rozgrywki ten element nie został w pełni wykorzystany. ➤



■ Może to nie Soulsy, ale i tak ginąć będziemy często.

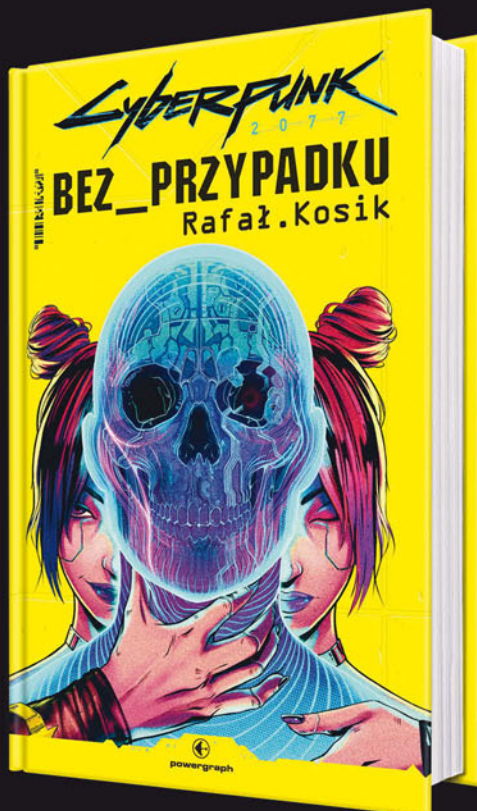


■ Na arenie możemy przetestować nasze umiejętności w pojedynkach. Niestety dość banalnych.

REKLAMA

REKLAMA

TRANSHUMANISTYCZNY THRILLER



Cyberpunk 2077: Bez przypadku Rafała Kosika, powieść osadzona w uniwersum gry, ukazała się jednocześnie w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i w Polsce.

Szóstka nieudaczników, na pozór zwykłych ludzi, zostaje zaszantażowana i zmuszona do przeprowadzenia napadu niemożliwego.

Bez przypadku to pełen zwrotów akcji thriller SF. Rafał Kosik miesza cyberpunk z sensacją i zabiera nas do przyszłości, w której zacierają się granice pomiędzy człowiekiem a technologią. Porusza najgorętsze dziś tematy: niebezpieczeństw ze strony sztucznej inteligencji, ucieczki od rzeczywistości w światy wirtualne, eksploracji granic ludzkiego poznania. Rafał Kosik pokazuje, że w świecie zdominowanym przez technologie, zagrożonym wojną i katastrofą ekologiczną w ludziach wciąż drzemie wielka potrzeba bliskości i miłości.

Pozostałe książki Rafała Kosika:



powergraph



CD PROJEKT RED

OKIEM OTTONA

OCENA

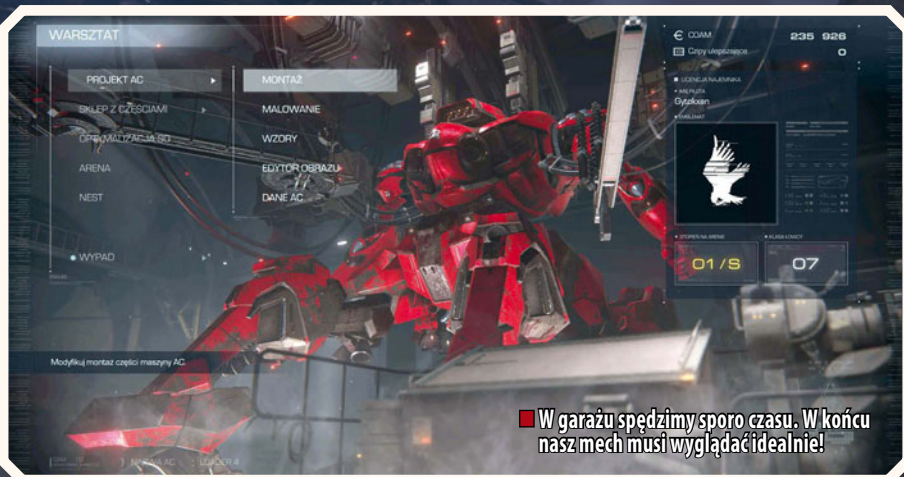
9



Armored Core VI nie jest zwyczajną grą akcji. To produkcja o konstruowaniu robotów i posyłaniu ich w bój, a następnie sprawdzaniu, jaki przyniesie to efekt. Ogrom możliwości rozbudowy własnego mecha, niegasnąca radość z kolejnych starć oraz wysoki poziom trudności wystarczą aż nadto, by przyćmić drobne rysy na tym diamencie.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

■ Niekiedy przyjdzie nam stanąć u boku sojuszników, ale na wielką pomoc nie ma co liczyć.



■ W garażu spędzimy sporo czasu. W końcu nasz mech musi wyglądać idealnie!

No dobrze, kiedy już zbudujemy swojego mecha, zebrałszy i kupiwszy nowe części, oraz powalczymy na arenie w pojedynkach (swoją drogą dość banalnych), **możemy ruszyć w tango. Tyle że tańczymy je na imprezie rave, unikając gradu pocisków i siedząc w wysokiej na 10 metrów blaszanej puszcze.** Kiedy Soulsy czy choćby Sekiro wymagają precyzji, Armored Core VI nie zostawia na nią zbyt wiele miejsca. Często zależą nas setki, jeśli nie tysiące naboji, uzupełniane wiązkami laserów oraz dziesiątkami rakiet. Ponadto wrogowie na ogół odznaczają się niezłą zwinnością i szybkością, a nawet, twardy "lock-on" nie pozwoli przykleić do nich celownika na stałe. Jesteśmy więc zmuszeni do ciągłych uników, także wertykalnych, obracania się, a przy tym wszystkim korzystania ze swoich – maksymalnie czterech – broni. Początkowo może to przyprawić o zawrót głowy, ale z czasem okazuje się, że więcej tutaj dymu niż ognia. Niewielu spotkamy bossów, którzy

naprawdę wymagają od nas idealnych manewrów i zegarmistrzowskiej precyzji w wypuszczaniu naboju. Każdy ma też jakąś słabość, a tę najczęściej da się wykorzystać za pomocą dwóch minigunów i granatów na ramionach.

Malenia? Pff...

Nie znaczy to jednak, że Armored Core VI nie napsuje wam krwi. Niektóre starcia są niezwykle trudne, w moim przekonaniu nawet trudniejsze niż najbardziej znienawidzone pojedynki z poprzednich dzieł studia. Ja na długo zapamiętam nazwę Balteus, bo niewielu przeciwników w grach komputerowych dało mi się tak we znaki. I choć większość wrogów jest do siebie podobna, kilka pojedynków daje rzeczywiście unikalne doznania i spełnia wysokie standardy, które From Software przez lata wypracowało. I to dla

nich warto przejść nudnawe niekiedy misje, stające się – szczególnie pod koniec – zapachajdziurami.

Główna część Armored Core VI jest co prawda dość krótka, bo możemy się z nią uporać w ok. 15 godzin, ale żeby w pełni doświadczyć tego, co produkcja ma do zaoferowania, musimy odpalić tryb Nowej gry +. To w nim kryją się dodatkowe misje, a także trzecie, specjalne zakończenie. No tak, trzecie, bo domyślnie możemy dostać jedno z dwóch podstawowych. W kilku miejscach będziemy bowiem zmuszeni do dokonania wyboru konkretnych zleceń, które przypieczętują naszą przynależność do jednej ze stron, wpływając na kształt ostatniego rozdziału i sam finał.

Rysy na maszynie

Od strony technicznej trudno mi się do czegośkolwiek przyczepić. Gra wygląda całkiem niezle, chociaż feerie kolorowych laserów i dopalaczy trochę starają się maskować to, co na drugim planie. Budynki, samochody czy inne obiekty w tle prezentują się dość marnie, niemniej to tylko makiety, które pękają pod naporem naszych mechów. Architektura i konstrukcja poziomów również niczego nie urwają. Szczególnie **rozczarują się osoby ceniące sobie połączone, otwarte bądź półotwarte przestrzenie w Elden Ringu czy serii Dark Souls.** W Armored

Core VI mamy do czynienia albo z zamkniętymi, liniowymi korytarzami, albo z większymi, ale pustawymi lokacjami ograniczonymi (nie)widzialnymi ścianami. Wpływa to rzecz jasna na czas, jaki spędzamy nad danym zleceniem. Dzięki takiej konstrukcji możemy przejść każdy etap w 10-30 minut, a dość częste i sensownie rozmieszczone punkty zapisu sprawiają, że nie trzeba powtarzać zbyt długich sekwencji.

Z kolei duży plus otrzymuje ode mnie ścieżka dźwiękowa. Z przyjemnością wsłuchiwałem się w kompozycje Koty Hoshino, które nadawały szaleńczym potyczkom głębię, a eksplorację potrafiły ubogacić nutką melancholii. Odgłosy poszczególnych broni i samych mechów również doskonale uzupełniały doznanie pilotowania takich maszyn i – choć wydaje się to drobnostką techniczną – naprawdę potęgowały immersję. Jeśli chodzi o wydajność, na PS5 nie zauważyłem żadnych problemów. Wszystko śmigało jak należy, czasy ładowania były wręcz za krótkie (czekaj, to już walka z bossem, nie zdążyłem łyknąć herbaty!), a bugów nie doświadczyłem w ogóle.

Zgrzyty pod maską

No i kurczę, chciałbym bardziej polubić i docenić Armored Core VI. Niezwykłą przyjemność sprawiło mi grzebanie w bebechach mojego mecha (przynajmniej na początku), z wielką satysfakcją pokonywałem trudnych bossów po 20 podejściach, a całość okazała się naprawdę przemyślana i dopracowana. Jednak oglądając napisy końcowe, czułem, że raczej **nieprędko wrócę za stery AC. Powtarzalne, schematyczne i dość proste misje na dłuższą metę mnie znudziły.** Same walki z bossami, choć ciekawe i ekscytujące, to trochę za mało, żeby nadać charakter całej grze, bo stanowią jedynie jej małą część. Nawet dodatkowe tryby mnie rozczarowały. Stoję więc w rozkroku. Z jednej strony wiem, że pod wieloma względami ACVI to świetna produkcja. Z drugiej – zmęczyło mnie bardziej, niż bym tego oczekiwał, nawet po dziele FromSoftware. [CDA]

7+

- ciekawa, choć prosta historia
- świetny system walki
- emocjonujące pojedynki z niektórymi bossami
- mnogość opcji budowania mecha
- rewelacyjne udźwiękowienie i muzyka

- na dłuższą metę nudnawe misje
- słaby balans buildów
- taka sobie oprawa graficzna

SPONSOR GŁÓWNY



ROCKSTAR
ENERGY DRINK

ZAPRASZA

mtp
GRUPA

PGA

POZNAN GAME ARENA

06-08 X 2023

PARTNER:

Doritos



**TU BIJE SERCE
GAMINGU**

LOKALIZACJA:

BILETY DOSTĘPNE NA:

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI:



Międzynarodowe
Targi Poznańskie

TB BILET.PL



GENESIS



NTT SERIA
GAME



PATRONAT
HONOROWY:

GŁÓWNY
PARTNER RADIOWY:

GŁÓWNY
PARTNER INTERNETOWY:



GRYOnline.pl



POZnań*
Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Poznania



CD-ACTION

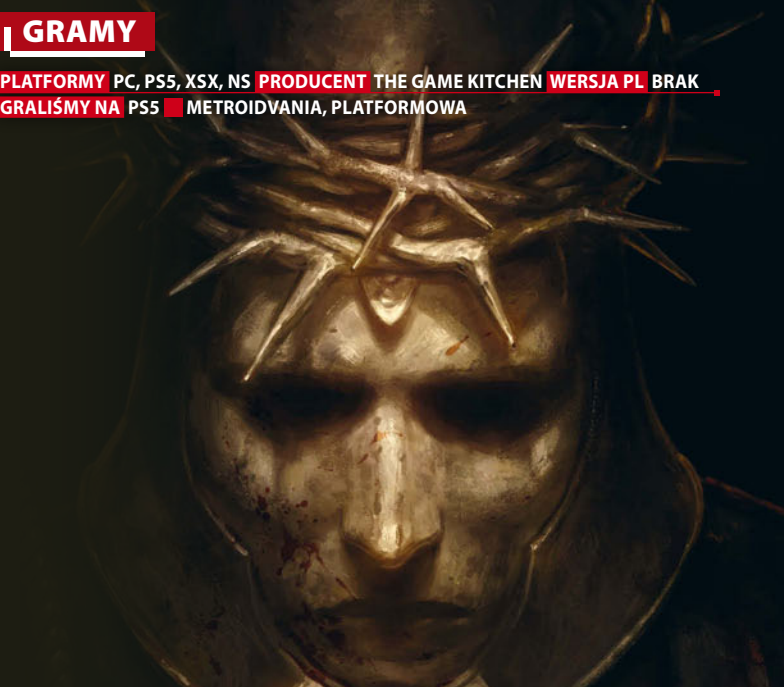
gram.pl

benchmark.pl

wpoznaniu.pl

sukces
PO Poznaniu

**Koleje
Wielkopolskie**



blasphemous II

■ Celebrował swoją ekskomunikę: **rajmund**

Jedna z najwyrazistszych metroidvanii ostatnich lat powróciła. Ponownie musimy odpokutować za swoje winy, biorąc udział w nieznanym miłosierdzia pojedynkach i eksplorując fascynujący świat pełen grzechu. Wszystko to oczywiście w pixelartowej oprawie graficznej.

■ Boss wygląda niepozornie? Prawdopodobnie to dopiero jego pierwsza faza...



W 2019 roku hiszpańskie studio The Game Kitchen przyciągnęło uwagę miłośników „indyków”, wydając brutalną platformówkę o niezwykle oryginalnej estetyce. Koneserzy przygodówek mogli kojarzyć wcześniej twórców z dylogii The Last Door, która czerpała garściami z dorobku H.P. Lovecrafta i E.A. Poego. Jednak to dopiero perypetie Pokutnika przemierzającego opanowaną przez fanatyzm religijny krainę Cvstodia zapewniły Hiszpanom przepustkę do gamedeowej ekstraklasy. Po trzech dodatkach rozwijających pierwsze Blasphemous przyszła pora na pełnoprawny sequel.

Wariaci i dzieci zawsze mówią prawdę

W Blasphemous II teoretycznie możemy zapomnieć o Cvstodii. **Nasz Pokutnik budzi się w zupełnie nowej krainie, choć również wypełnionej powykreślaną ikonografią chrześcijańską**, ponadto nawet fabuła kontynuuje wątek z ostatniego DLC do „jedyńki”. Na ramionach trzech potężnych posągów wzniesiono nad Miastem Błogosławionego Imienia Serce zwiastujące narodzi-

ny cudownego dziecka. Jak głosi nam Anunciada, mentorka wszystkiego, co najświętsze, musimy powstrzymać ten Cud. Aby tego dokonać, w pierwszej mierze musimy zmierzyć się z wartownikami z Arcybractwa. Co ciekawe, twórcy zrezygnowali w fabularnych cuteskach z pixel artu. Wyglądają one dzięki temu jeszcze piękniej, ale osobiście wolabym utrzymanie spójności stylistycznej z resztą gry.

Podobnie jak w „jedyńce”, chwilę po rozpoczęciu przygody przyjdzie nam stoczyć pojedynek z bossem. Większość z was pewnie ubije go za pierwszym razem, ale nie przyswajajcie się, ponieważ z następnymi będzie już tylko trudniej. Po tym musimy rozprawić się z trzema strażnikami zdeprawowanymi za pomocą Cudu (dopiero wtedy uzyskamy możli-



■ Im większy przeciwnik, tym więcej łez pokuty dla nas.

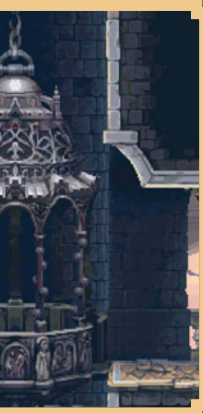


■ Gdy podczas walki robi się zbyt gorąco, uciekaj w kierunku windy!





■ To nie kolejne anime Netflixa, tak wyglądają cutscenki w Blasphemous II.



wość wspiera się w kierunku Serca na niebie). Pokonanie ich to ledwie załóżek przygody, a z perspektywy kolejnych wyzwań powiedziałbym, że wręcz rozgrzewka.

Raj spoczywający w cieniu mieczy

Największej zmiany doświadczamy chwilę po przebudzeniu się Pokutnika. Nasz bohater porzucił nieodłączny miecz Mea Culpa, którym prawiliśmy się z przeciwnikami w „jedynce”. Zamiast niego w kontynuacji dostajemy aż trzy bronie: potężny, acz powolny kiścić Veredicto, piekielnie szybkie szpilety Sarmiento i Centella oraz stanowiące kompromis pomiędzy poprzednimi ostrze Ruego Al Alba.

-religijnego świata, a nawet **pozwolili nam na pewną dowolność co do kolejności, w jakiej odwiedzimy nowe lokacje i zmierzmy się z bossami.**

Nie lękajcie się

Oczywiście zmiana systemu uzbrojenia wpłynęła także na jego rozwój. Każdą broń ulepszymy w podobny sposób, co Mea Culpe, a więc za sprawą zdobywanych w ciągu gry punktów męczeństwa, za które możemy poszerzać wachlarz możliwości bohatera w walce. Oprócz tego mamy specjalne rzeźby nad ołtarzem dodające kolejne bonusy do naszych ataków, a także znane z „jedynki” różańce oraz modlitwy, czyli tuższe czary stanowiące istotną pomoc w trakcie starć. Przynajmniej dopóki nie umrzemy zbyt wiele razy, każda śmierć „ucina” nam bowiem kawałek paska mocy niezbędnej do ich wykonywania i zwiększa nasz wskaźnik winy.

Blasphemous II to idealna pokuta za grzech nieogrania „jedynki”.

Wyboru spośród nich dokonujemy na samym początku gry, ale nie ma się co obawiać: w toku dalszej zabawy i tak zbierzemy pozostały oręż, by móc z niego korzystać.

To szczególnie ważne ze względu na kolejną nowość w Blasphemous II. Balans rozgrywki został odczuwalnie przesunięty. **Tym razem przed graczem tyle samo wymagających starć z wrogami, co zagadek środowiskowych i logicznych**, przy których kluczową rolę odegra właśnie dobór odpowiedniego oręża. W przypadku pierwszej części mogliśmy się jeszcze kłócić, czy to zaledwie platformówka 2D z walką wzorowaną na Dark Souls, czy już jednak kompaktowa metroidvania. Z „dwójką” nie powinno być takiego dylematu. Twórcy znacznie rozwinęli wątek eksploracji gotycko-

Najważniejszym miejscem na mapie będzie dla nas Miasto Błogosławionego Imienia – tutejszy hub, w którym kupimy nowe czary czy umiejętności, zmienimy rzeźby nad ołtarzem, a nawet zapewnimy sobie pełne odpuszczenie win. Wszystko oczywiście za odpowiednią cenę wyrażoną w łzach pokuty otrzymywanych za zabijanie przeciwników. Nie brakuje też mniej oczywistych „punktów usługowych” – jak zbiorowisko zaginionych zakonników – które odnajdujemy, eksplorując kolejne krainy. **Gra jest zresztą najeżona tajemnicami i zwirowanymi postaciami** mogącymi w najmniej oczekiwanym momencie okazać się kluczowym elementem jakiegoś zadania pobocznego.

Zwalczaj prawdziwego wroga

Świat, który zwiedzimy w Blasphemous II, jest ze dwa razy rozleglejszy

OKIEM OTTONA

OCENA **8+**



Blasphemous II to oferująca dużo więcej zawartości kontynuacja ze znacznie ulepszoną rozgrywką. Na pierwszy rzut oka bardzo przypomina „jedynkę”, ale usprawnień jest tu sporo, a starania twórców zaowocowały dopracowaną metroidvanią, od której trudno się oderwać.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

od tego z „jedynki”. Zwiedzanie go to dość odmienne przeżycie nie tylko ze względu na zwiększoną liczbę zagadek i sekretów, lecz także dzięki znacznie podkreślonej dynamice poruszania się. **Sterowanie naszym Pokutnikiem jest precyzyjniejsze i bardziej responsywne**, choć zanim odpaliłem „dwójkę”, nigdy nie przyszłoby mi do głowy, by narzekać na nie podczas gry w „jedynkę”. Teraz tym wyraźniej odczuwałem, że każda porażka to wina wyłącznie mojego pośpiechu, zuchwałości lub błędnego wyboru momentu do działania.

Szczególnie widoczne jest to w pojedynkach z bossami, które wymagają maksymalnego skupienia i rozeznania się w schematach ataków przeciwnika. Fanom poprzedniej odsłony czy jakiegokolwiek innej gry inspirowanej dziełami FromSoftware nie trzeba tu niczego tłumaczyć. Dodam tylko, że tym razem czekają na nas jeszcze wymyślniejsze, niedające wytchnienia starcia z istotami, których nie chcielibyśmy zobaczyć w swoich snach. Tym samym satysfakcja płynąca ze zwycięstwa jest jeszcze większa.

Szkoda tylko, że wrogowie, których spotykamy w kolejnych lokacjach, tak często się powtarzają – zbyt wielu z nich różnią wyłącznie kolory i mocniejsze ataki. Nieco **nużącym patentem jest także zamykanie gracza w pułapce i zalewanie go licznymi falami przeciwników**. Zabieg ten w pewnym momencie frustrował mnie znacznie bardziej niż jakakolwiek walka z bossem. Co jakiś czas doświadczyłem też pomniejszych bugów: a to coś nie zadziało w obrębie hitboksów, a to pasek życia bossa pozostał na ekranie na długo po jego zabiciu. Nie są to jednak rzeczy, których nie dałoby się rozwiązać niewielkim patchem.

Pokuta bez końca

Blasphemous II powinno zarówno zadowolić weteranów „jedynki”, jak i przyciągnąć zupełnie nowych odbiorców. Jeżeli w poprzedniczce zachwyciły was pikselowa szata graficzna i muzyka Carlosa Violi, pełna melancholijnych brzmień gitary akustycznej i skrzypiec, to ucieszy was fakt, że oba elementy są obecne również w „dwójkę”. Animacje zostały jeszcze bardziej dopieszczone, a rozgrywka uległa zróżnicowaniu i czuć, że grę stworzyli ludzie, którzy mieli już większe doświadczenie w tym gatunku. Jeśli tylko nie oczekiwaliście rewolucji, a rozsądna ewolucja w pełni wam wystarczy, możecie brać się za nowe dzieło The Game Kitchen bez najmniejszych obaw.

PSTym razem twórcy od razu udostępni nam hiszpański dubbing – gorąco polecam ustawić go sobie dla lepszej immersji. **[CDA]**

8

- + większy nacisk na eksplorację
- + ulepszone sterowanie
- + nowy wachlarz uzbrojenia
- + doskonała oprawa audio i wideo

- brak rewolucyjnych zmian
- nieco za dużo powtarzalności
- drobne bugi

JAGGED ALLIANCE 3

■ Dorobił się na krwawych diamentach: **DaeL**

Ach, to szalone życie najemnika w krajach Trzeciego Świata: uliczne strzelaniny, obalanie rządów, przejmowanie surowców naturalnych. Dla większości z nas takie doznania są niedostępne.

Na szczęście emocjonujące przygody na krawędzi życia, śmierci i naruszeń prawa międzynarodowego publicznego przybliżyła nam w latach 90. znakomita seria Jagged Alliance. No, po prawdzie to znakomite były tylko dwie pierwsze odsłony (i ich spin-offy), bo późniejsze próby wydania sequeli i rebootów budziły raczej mieszane uczucia.

Nie zmienia to faktu, że pomysł na zabawę był wyśmienity, a jego realizacja – szczególnie w przypadku części drugiej – umieściła Jagged Alliance w grupie najlepszych produkcji taktycznych w historii. Chociaż JA okazało się czymś więcej – w rzeczywistości mieliśmy tu prawdopodobnie jeden z najbardziej udanych miksów przygodówki, erpega i turowego symulatora małych potyczek z elementami gry ekonomicznej.

Human resources

Na pełnoprawny sequel czekałem więc ponad dwie dekady. I się doczekałem! Dlatego choć wakacje już za nami, to i tak zapraszam was na wycieczkę. Ruszamy do Gran Chien, fikcyjnego państewka, byłej francuskiej kolonii leżącej gdzieś na zachodnim wybrzeżu Afryki. Tak się składa, że trwa tu właśnie zamach stanu. Bojówki

osobnika określającego się mianem Majora zajęły większą część kraju, a prezydent zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Na szczęście córka polityka ma jeszcze trochę zaskórniaków i sprowadza najemników. Czyli gracza, który stworzy swoje kondotierskie alter ego, wypełniając test

osobowości, oraz zwerbując kolejne psy wojny, korzystając ze specjalnej strony internetowej (która wygląda odpowiednio archaicznie, w świecie gry mamy bowiem 2001 rok).

Nasi najemnicy to dość kolorowa hałastra wyjęta żywcem z kina akcji lat 80. i 90. Reprezentują oni co do zasady jedną z pięciu kategorii wojaków: żołnierzy wszechstronnych, strzelców wyborowych, mechaników, speców od materiałów wybuchowych oraz lekarzy. To podział dość umowny, bo **w trakcie gry będziemy naszych ludzi szkolić, rozwijać, dobierać im nowe perki** – ja koniec końców uczyniłem większość moich kondotierów (bez względu na klasę) całkiem sprawnymi snajperami. Warto tylko pamiętać o tym, że w każdej grupie powinien znaleźć się ktoś potrafiący naprawiać sprzęt, wykwalifikowany medyk i spec od broni ciężkiej / materiałów wybuchowych (jak spotkanie krokodyla, to mi za tę radę podziękujecie).

Po samych żołnierzach nie ma się co spodziewać złożonych osobowości, lecz pewne ich dziwactwa czynią interakcje w grupie naprawdę zabawnymi i... czasami komplikują życie. Dla przykładu, nasz rodak, Bobby „Steroid” Gontarski, będący skrzyżowaniem Arnolda Schwarzeneggera i Hardko-

rowego Koksa, nieustannie wtłacza w swe dialogi interesujące wywody na temat konieczności suplementacji i bardzo źle współpracuje z Rosjanami. Z kolei medyczka Cynthia „Fox” Guzman charakteryzuje się nie tylko sporą gibkością, ale też niemałą dawką promiskuityzmu, co skutkuje szeregiem dwuznacznych sugestii i docineków. Niektóre kombinacje najemników prowadzą do autentycznie komicznych sytuacji, aż żal, że gra jest zbyt krótka, byśmy mogli usłyszeć każdą możliwą rozmowę.

Afrykańska awantura

No dobrze, ale co robimy, najawwszy już grupkę psów wojny? Naturalnie **przemierzamy nasze siły na mapce, odbijając państwo poprzez przejmowanie kontroli nad miastami, posterunkami, portami** czy generującymi przychody kopalniami diamentów, a także gadamy z enpecami, gromadząc informacje i przyjmując poboczne zlecenia. A wszystko po to, by w końcu wytropić Majora. W miarę postępów tworzymy też kolejne grupy żołnierzy.

Oprócz tego na mapce strategicznej możemy zlecić wojakom operacje polegające na zwładzie, szkoleniu lokalnej milicji (która wesprze nas w bronienu ważnych miejsc), naprawianiu zużytego sprzętu czy trenowaniu umiejętno-

■ Fikcyjne Gran Chien ma bardzo zróżnicowany krajobraz – od pustyni i sawanny, aż po dżunglę i mokradła.



OKIEM SMUGGLERA

OCENA

8



Godna kontynuato-
rka Jagged Alliance 2.
„Trójka” to ładna,
długa, skomplikowana
i trudna gra łącząca taktyczną turów-
kę z elementami tycoonu i erpega. Zaj-
muje masę czasu, wymaga koncentra-
cji, niekiedy frustruje i nie wszystko
w niej „trybi”, ale jej ukończenie daje
naprawdę dużą satysfakcję. Polecam!

Recenzję autorstwa Smugglera
znajdziesz na cdaction.pl.



■ Zajęcie dobrej pozycji to klucz
do wygranej potyczki.



■ Animacje najemników są całkiem zgrabne,
a wymiany ognia efektowne.



■ Nocą trudniej nas wykryć, więc możemy wspiąć się
na dach i częstować wroga koktajlami Mołotowa.

ności pozostałych członków zespołu. Operacji tych jest całkiem sporo, ich dostępność zależy od sektora, w którym się znajdujemy. Wszystko to pochłania wszakże nasz najcenniejszy zasób, czyli czas. No bo najemnikom trzeba regularnie płacić i odnawiać umowy. A każdy kontrakt możemy zawrzeć najwyżej na dwa tygodnie. Rozumiem intencję twórców – kondotierzy domagają się w miarę trwania walki coraz większych pieniędzy, na podwyżki wpływa zresztą bardzo mocno to, czy są zadowoleni z towarzystwa i czy nie podejmujemy aby działań, które okazują się sprzeczne z ich preferencjami bądź osobistą etyką. Tym niemniej ciągle odnawianie umów z każdym z najemników stało się w pewnym momencie szalenie męczące.

Psy wojny

Ale dość już o zarządzaniu, przejdźmy do samego mięska, czyli walki. Tę zrealizowano bowiem niezwykle solidnie. I nie chodzi mi o to, że po prostu nieźle wygląda. W ogóle do oprawy audiowizualnej przyklepić się nie da: animacje są fajne, projekty mapek znakomite, voice acting bardzo dobry (mimo że trąci sztampą w stylu kina klasy B, bo to celowy zamysł), a muzyka i reszta efektów dźwiękowych poprawne. **Prawdziwym atutem gry jest jednak mechanika walki. JA3 to w zasadzie mieszanka „dwójki” i nowego XCOM-a, z odrobiną Commandos.** Do momentu wykrycia przez wroga wszystko toczy się w czasie

rzeczywistym: możemy się skradać, zajmować dogodnie pozycje, szykować pułapki, a nawet eliminować przeciwników po cichu.

Gdy jakiś rebeliant nabierze podejrzenia, że dzieje się coś złego, stajemy do walki turowej, w której każdy żołnierz ma określoną liczbę punktów ruchu do wydania na przemieszczanie się, ostrzał, obserwację itp. Ta faza gry została zrealizowana niemal perfekcyjnie. **Interfejs jest stosunkowo wygodny, cieszy możliwość chowania się za zasłonami tudzież niszczenia ich cięższą bronią.** Jest tylko jedna istotna wada, na szczęście usuwalna – twórcy uparli się, żeby nie pokazywać procentowej szansy na trafienie. W zestawieniu z faktem, iż dokładność celowania ma kilka poziomów (w zależności od tego, ile chcemy wydać punktów akcji), a na dodatek możemy próbować strzelić w określoną część ciała, system ten nie nadaje się do pierwszej rozgrywki, gdy jeszcze „nie czujemy” zasad. Ale jak wspominałem, to wada usuwalna – już dzień po premierze pojawiła się możliwość zainstalowania moda, który tę niedogodność naprawiał, przywracając informację o procentowej szansie trafienia.

Garść niewybuchów

Zresztą wad czy niedoróbek jest w grze więcej. Weźmy choćby sytuację, w której

W tej afrykańskiej awanturze tkwi coś urzekającego.

sterujemy całą grupą i każemy naszym żołnierzom rozbroić minę, przeciąć ogrodzenie albo wylać drzwi. Komputer skieruje do tego zadania postać najbliższą zamiast tej z najodpowiedniejszymi umiejętnościami, więc trzeba wybierać najemników ręcznie.

Bolesny jest też brak jakiegokolwiek sklepu z prawdziwego zdarzenia, bo przez głód amunicji wielokrotnie porzucimy co bardziej efektywne rodzaje broni. Irytuje konieczność przełączania trybów mapy satelitarnej, aby pojawiła się na niej informacja o questach. A i w widoku taktycznym musimy za każdym razem na nowej planszy klepnąć klawisz Alt, żeby komputer zechciał podświetlić przedmioty, z którymi można wejść w interakcję.

To oczywiście drobiazgi, żaden z nich nie jest dyskwalifikujący i nawet jeśli ich suma bywa dolegliwa, to nie zmienia kwestii podstawowej. **W Jagged Alliance 3 każdy fan gier taktycznych wsiaśnie tak, jak niegdyś w „dwójce”.** W tej afrykańskiej awanturze, która nierzadko sparodiuje popularne filmy akcji, tkwi po prostu coś urzekającego. Będziecie bawić się przednio. |CDA|

8

- znakomicie zrealizowana walka
- dużo humoru
- udane połączenie mechanizmów gry taktycznej, ekonomicznej i erpega
- wsparcie dla modów
- solidna oprawa audiowizualna
- różnicowane, dobrze zaprojektowane mapki

- niewygodny interfejs mapy strategicznej
- brak prawdziwego sklepu z bronią i amunicją
- ręczne wybieranie postaci, które najlepiej wykonają proste czynności
- konieczność częstego odnawiania kontraktów

ATLAS FALLEN



■ Szusowanie po piachu, podwójne skoki, odporność na upadki – podróżowanie jest całkiem znośne.

■ Znowu się naciął: **Cursian**

Za grę odpowiadają twórcy The Surge, więc początkowo spodziewałem się kolejnego kłona Soulsów. Okazało się jednak, że to akcyjniak w dawnym, prostszym stylu. Super? Chciałbym...

Część czytelników wie, że nie darzę ciepłymi uczuciami naśladowców słynnego dzieła FromSoftware. Nie rozumiem po prostu, po co miałbym wypruwać sobie żyły przed monitorem i kłaść w żywy kamień, skoro gry są właśnie po to, by od takich „atrakcji” odpocząć. Istnieją oczywiście ludzie ceniący sobie zwycięstwa wywalczone w znoju, no i super – co kogo kręci. Ja wolę wszelako bardziej relaksujące tytuły. Tymczasem patrząc na ostatnie kilkanaście miesięcy, można odnieść wrażenie, że nic innego się już nie produkuje. Elden Ring, Steelrising, Scars Above, Wo Long: Fallen Dynasty, Star Wars Jedi: Ocalały...

Czegóż więc można się było spodziewać po Deck13, jeśli nie podążania tą samą drogą, zwłaszcza że The Surge znalazło sobie grupkę wiernych fanów? Nieliczne materiały promocyjne pyszniły się co prawda hasłem „action RPG”, lecz niewiele to znaczy, bo do owego wora wrzuca się dziś wszystko: od Soulsów, przez hack’n’slashe, aż po silnie fabularyzowanych krewniaków Wiedźmina. Tym bardziej chciałbym móc rzec, że Atlas Fallen stanowi pierwszą, niespodziewaną jaskółkę powrotu „bezsztresowych łupanek”, ale jeśli tak miałby on wyglądać, to już wolę sobie setny raz odpalić Kingdoms of Amalur.

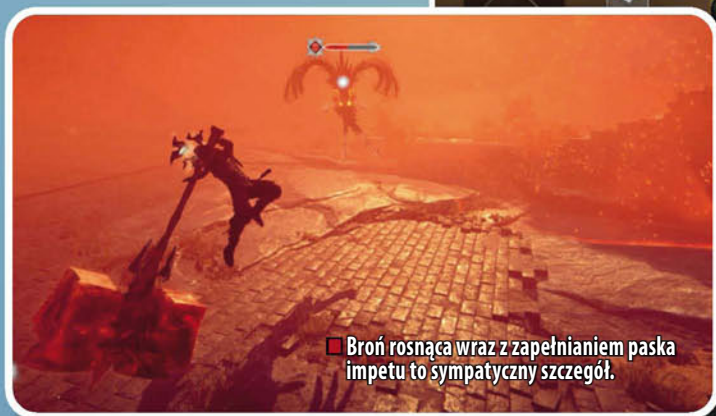
Pomysł nie był zły

Bohater gry szybko wchodzi w posiadanie magicznej rękawicy dającej mu boskie moce. Możecie zatem zapomnieć o ostrożnym droczeniu

kroków, wyliczaniu mikstur uzdrawiających i pieszczaniu się z każdym napotkanym cherlakiem. **Tutaj wpada się na pełnej petardzie, wywijając gigantycznym młotem, przywołując tornada i inne cuda na kiju.** Odrobinę ostrożności trzeba jednak zachować. Kluczowym elementem batalii okazuje się bowiem mechanizm impetu. Po lewej stronie ekranu widnieje pasek zapelniający się w trakcie okładania się po buźkach. Im bardziej jest naładowany, tym większe obrażenia zadaje bohater. Na początku tłuczenie monstrów przypomina smaganie nosorożca kłapką na muchy, ale gdy heros się rozkręca, jego broń rośnie (dosłownie), odblokowują się dodatkowe zdolności aktywne i pasywne, a paski zdrowia nienaruszalnych chwilę wcześniej maszkar maleją w mgnieniu oka.

Istnieje jednak pewien haczyk. Impet jest bronią obosieczną – wraz z jego gromadzeniem właściciel zakłętą rękawicę nie tylko zadaje cięższe rany, ale i sam takowe odnosi. Pod koniec wystarczy zainkasować dwa, trzy celne ciosy, by konieczne stało się wczytanie stanu gry. Pojawia się zatem kontrolowalny aspekt ryzyka – odważniejsi będą nieustannie tańczyli na krawędzi katastrofy, rozstrzygając walki w trymiga, ostrożni „rozładują” wskaźnik specjalnym ciosem, zwiększając sobie margines błędu. Atlas Fallen odziedziczyło również po poprzednich dziełach Deck13 mechanizm „obierania” większych stworów z kończyn. Bossowie składają się z reguły z kilku segmentów, np. głowy, łap i odnóży. By zwyciężyć, wystarczy zniszczyć tylko te oznaczone czerwonym kolorem, lecz zabranie się za pozostałe zwiększy szansę na zgarnięcie cenniejszego skarbu.





OKIEM SIEKIERY

OCENA **6**



Początek jest tragiczny, ale gdy już kampania spuszcza nas ze smyczy, robi się ciekawiej. Gra oferuje pomysłowy system rozwoju i dynamiczną walkę, a także bardzo przyjemną eksplorację, lecz nie zadbano o pozostałe składowe – te prezentują poziom niskobudżetowych sandboksów sprzed dekad czy dwóch.

Recenzję autorstwa Sikiery znajdziesz na cdaction.pl.

Szara, koślawa rzeczywistość

Wszystko, co dotąd opisałem, brzmi pewnie całkiem nieźle, niestety **Atlas Fallen rozczarowuje koślawym i niechlujnym wykonaniem**. Weźmy choćby walkę. Co z tego, że stoją za nią ciekawe pomysły, jeśli kamera wszystko rujnuje, zachowując się jak pijany żaczek podskakujący na kiju pogo po targanym sztormem okręcie. Zapomnijcie o jakiegokolwiek automatyzacji czy inteligentnej asyście – widok trzeba ciągle „przywoływać do porządku” ręcznie poprzez blokowanie go na wybranym wrogu. Nie jest to wcale takie łatwe, jeśli heros opęda się akurat od większego stada, a część atakujących osobników ma po kilka „aktywnych stref”. Zanim uda się

Wygląda to kiepsko i odbiera kontrolę nad postacią na zbyt długo, wystawiając ją przy okazji na kolejne ciosy.

Piachem w oczy

Uczynienie pustyni podstawowym elementem świata okazało się tak fatalnym pomysłem, jak można się było spodziewać. Nie bez przyczyny w większości gier podobne lokacje królują przez jeden, góra dwa rozdziały. **Patrzanie na nieprzebrane zwały piachu może bawić godzinę, ale potem zaczyna męczyć**. Autorzy zdawali sobie chyba z tego sprawę, bo starali się nieco przykombinować, podrzucając tu i ówdzie zielone oazy czy obszary skaliste, lecz niewiele dało i ogólne wrażenia są równie mieszane,

strukcji świata, ponieważ **to kolejny twór ubisoftopodobny**. Mapa nie jest przy tym jedną wielką całością, a raczej szeregiem mniejszych lokacji, które stopniowo się odblokowuje. To trochę jakby dostawać Paryż z Assassin's Creed Unity po jednej dzielnicy naraz. Finalnie i tak skończyło się na czyszczeniu okolicy z rozmaitych pierdół. Zupełnie tej siermięgi zignorować się nie da, bo heros zacznie w pewnym momencie odstawać od wyzwań z zadań fabularnych. Podstawowa część opowieści nie jest niestety dużo lepsza i ciągle zmusza do odbębniania żmudnych czynności w stylu „zbierz trzy kawałki złomu, by ulepszyć rękawicę i przejść dalej”.

Uważniejsi z was zadają sobie pewnie pytanie, dlaczego nie napisałem jeszcze nic o fabule, skoro tekst prawie się już skończył. To proste: szkoda zachodu. Scenarzyści nie potrafili wykrzesać z siebie nic ponad bełkot o Pradawnym Bogu, co to zły jest okrutnie, więc trzeba zebrać kumpli i wjechać mu na chatę. Krótko mówiąc: fascynujące to wszystko jak... krzesło. Albo krawężnik. Znaczy ni cholery, jakby ktoś miał jeszcze wątpliwości.

Jak słowo daję, straszny ze mnie chwilami frajer. Myślę sobie: „Zgłoszę się do tego, choć wszyscy inni uciekli, może akurat trafię na perełkę”. Ta, jasne, jakbym kiedyś miał w życiu farta... Co prawda Atlas Fallen nie okazało się porażką na miarę Golluma i **od biedy potrafię sobie wyobrazić, że ktoś kupi dzieło Deck13 w promocji, żeby sprawdzić zmyślny system walki** albo pobawić się z kimś w dwuosobowej kooperacji, jednak musiałyby to być naprawdę solidna wyprzedaż...

[CDA]

A miało być tak pięknie

Atlas Fallen nie wygląda tak dobrze, jak na filmikach promocyjnych. Tekstury są niezbyt szczegółowe, a mniejsze obiekty wyskakują bohaterowi trzy metry przed nosem. Ale przynajmniej nawet w rozdzielczości 3440 × 1440, na „ultrasach” i bez DLSS-a gra nie sprawia większych problemów, z reguły utrzymując około 100 klatek na sekundę. Grałem na RTX-ie 3080, i7-12700K i 32 GB RAM-u

5

+ u podstaw systemu walki leżą ciekawe mechanizmy
+ bohater jest całkiem mobilny, więc poruszanie się po świecie daje radę

- fatalna praca kamery
- słabe projekty zadań głównych i pobocznych
- beznadziejna fabuła
- taka sobie grafika

Akcyjniak w stylu sprzed dekady, niestety ledwie ciepły.

wreszcie „zafiksować” na Tej Cholernej Macce, szlag jasny może człowieka trafić. Lojalnie ostrzegam też, by nie strzeliło wam przypadkiem do głowy bicie się w okolicy jakiejś ściany czy większego kamulca. Gwarantuję, że zamiast wroga zobaczycie wnętrze jego modelu.

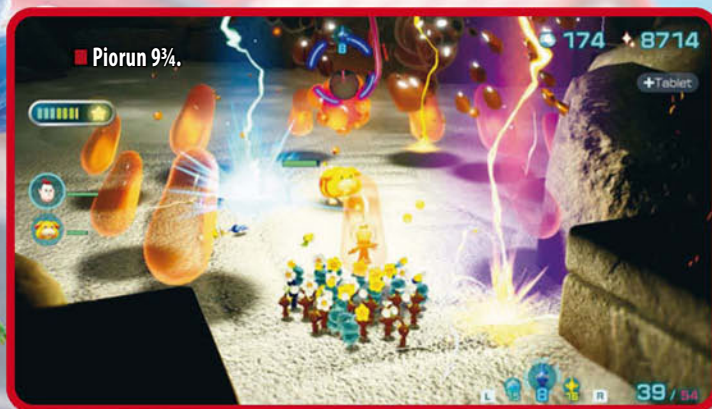
Sporo niegodnych inteligenta słów wyrwały też z moich ust animacje ataków. Fajnie, że są efektowne, tylko dlaczego, do licha, takie długie? Zanim facet machnie wreszcie tym swoim gargantuicznym młociem, cel dawno odpełni kawałek dalej. Co gorsza, po zebraniu w łeb podczas walki powietrznej (czyli niemal zawsze) bohater ma w zwyczaju powoli opadać na ziemię, po drodze blokując się na ciałach co dorodniejszych maszkar.

co przy niekończących się podróżyach przez zaśnieżone góry w Skyrimie.

Zakładam, że coś takiego po prostu łatwiej stworzyć – zamiast planować rozłożenie budynków, martwić się, czy drzewa nie zaczną lewitować, a rzeczki płynąć pod górę, wystarczy z grubsza wyrzeźbić teren, pociągnąć kilkoma „piaskowymi” ozdobnikami i fajrant. No chyba że tylko tak mi się wydaje, a powody wybrania pustyni były szlachetne i czysto artystyczne. Śmiem jednak powątpiewać.

Dzień dobry, zastałem Bayeka?

Prosta „akcyjniakowość” walki może od święta sprawić ociupinkę frajdy, tego samego nie sposób jednak rzec o kon-



PIKMIN 4

Gra dowozi, a pikminami dowodzi: **SztynnyPatyk**

Na tym etapie nie wiadomo już, czy to pech, czy niekompetencja. Cokolwiek by to było, kapitan Olimar znowu rozbił się na planecie PNF-404 i wzywa pomoc.

W odpowiedzi na nadane przez niego SOS przybywa oddział międzygalaktycznej firmy ratunkowej. Ten niestety też się rozбивa i również potrzebuje ratunku. Zdesperowane szefostwo wysłała młodą krew (czyli nas, duh), aby znalazła wyższą rangą ekipę i przy okazji tych, którym sygnał wydał się atrakcyjnym zaproszeniem do szukania skarbów, podziwiania fauny czy... zrobienia reportażu do TV. W przemierzaniu ogródków, podziemi, piaskownic, lasów czy plaż w skali makro – jakby zamieszkujący je ludzie wyparowali, zostawiając wszystko, jak stało – **pomogą nam tytułowe pikminy, stwarki o jedności mrówek, mocy żywiołów i wielkości złotówki**. Rzecz jasna na drodze stanie nam masa dzikiej przyrody: pająki, kraby, ptaki czy bulborby.

Laikmin

Sklonność Olimara do wpadania w tę samą kabałę na tej samej planecie można akurat wyjaśnić – „czwórka” to w zasadzie soft reboot skierowany do nieobeznanych z marką, zatem osadzenie akcji na osi czasu serii „zostawiono wyobraźni graczy” (słowa

questy typu „rozwiń X pikminów”. Żeby było milej, zbieranie skarbów – to, co dla nas jest Game Boyem czy kaczką do wanny, dla załogi S.S. Shepherd stanowi znalezisko godne muzeum – nie służy ponuremu spłaceniu długu jak w „dwójce”, tylko przywróceniu statkowi zasilania, przedmioty zawierają bowiem sparklium, źródło energii znane z Hey! Pikmin na 3DS-a.

W ogóle **pod wieloma względami to zdecydowanie najprzystępniejsza odsłona**. Nie ma konieczności ucieczki z planety w ciągu 30 dni jak w „jedyńce” – ot, wróć do bazy przed zmrokiem, przyprowadzając wszystkie pikminy, bo inaczej czeka je śmierć

(a i w takiej sytuacji odpowiednio wcześniej dostajemy stosowne ostrzeżenie). Zamiast kierowania dwoma/trzema przywódcami naraz, jak w „dwójce” i „trójce”, znowu sterujemy jednym liderem. Niesamowicie pomocna jest też opcja przewinięcia rozgrywki do

wybranego przez grę momentu (z reguły początku dnia czy zwiedzania danego piętra podziemi), w razie jakby zmarło nam za dużo pikminów bądź chcielibyśmy wypróbować inną taktykę na powiedzmy-że-minibossów. Dostajemy też piaska bez nosa, za to z pomponem na ogonie, naprawdę przydatnego Oatchiego, na którym możemy jeździć i wozić naszą kwiecistą brygadę (co przydaje się przy przekraczaniu wody). Czworonoga również rozwijamy, żeby mógł z czasem łatwiej taszczyć ciężary, szybciej wykopywać przedmioty czy krócej się rozpędzać w ramach mocnego ataku.

Sztuka przetrwania

„Najprzystępniejsza” nie znaczy od razu „przystępna”. To nadal **mieszanka zarządzania zespołem, grylogicznej i platformówkowej łączenia po quasi-realistycznych lokacjach**, do tego wymagająca opanowania dandori (pol. procedury), czyli odpowiedniego optymalizowania działań. Dlatego znajdziemy tu Dandori Battles, w ramach których ratujemy przed porośniętym liściem jęgomociem innych

Wszystkiego jest w tej grze w sam raz, więc po prostu się przez nią płynie.

współscenarzyście Yutaki Hiramukiego). Stąd też nowości, czyli możliwość stworzenia sobie grywalnej postaci wedle własnego uznania czy zgrabny hubik, gdzie rozmawiamy z uratowanymi, tworzymy przedmioty, rozwijamy zdolności bądź dostajemy side

przywódcami naraz, jak w „dwójce” i „trójce”, znowu sterujemy jednym liderem. Niesamowicie pomocna jest też opcja przewinięcia rozgrywki do



Pikmin 4 to przykład idealnej kontynuacji. Nintendo udowodniło, że nie potrzeba wielkich rewolucji, aby serię można było odkrywać na nowo. Twórcy wprowadzili stosunkowo skromne zmiany, które ostatecznie okazały się niesamowicie istotne dla rozgrywki.

Recenzję autorstwa Łukasza Morawskiego znajdziesz na cdaction.pl.



■ Wbrew pozorom nie widzicie właśnie sikania.

wyprawami, gdzie razem z Oatchim i dodaną w „czwórce” świecąca odmianą pikminów bronimy lumiknolli

wanie pikminami jest intuicyjne, więc za ich niesubordynację można winić tylko siebie. Grafcie zaś, pierwszy raz w historii Nintendo napędzanej Unreal

Engine’em, udaje się zachować zdrowy balans między słodką stylizacją a chęcią osiągnięcia do pewnego stopnia realizmu – pierdołowate stworzenia z częstokroć wybaluszonymi gałami nie kłócą się z wiarygodnymi widoczkami, które Switch bez zająknięcia nadaje w 30 klatkach na sekundę. Wszystkiego jest w sam raz, dzięki czemu przez tę grę po prostu się płynie.

I prawdę mówiąc, **trudno się do któregośkolwiek aspektu konkretnie przyczepić**. Woda w oddali miewa jakieś tam artefakty, a i trafia się czasem... emmm... brzydka... skała? Oatchi

potrafi zgłupieć, ale w dziewięciu na dziesięć przypadków wynikało to z moich koślawo wydanych poleceń. Do udźwiękowienia też nie mam zastrzeżeń, bo do czego? Delikatna muzyka nastraja do eksplorowania, a słysząc pikminy, nigdy nie odnoszę wrażenia, że to aktor – dla mnie to pełnoprawne stworzonko. Samouczkowe miętolenie ozorem w kółko i w kółko na początku męczyło, jednak tylko ze względu na moją znajomość zasad serii – kiedy już ekipa przestaje nas uczyć, a zaczyna prowadzić gadki szmatki na temat przedziwności, na jakie trafia, fabuła mocno zyskuje na uroku i humorze.

Największymi wadami są w zasadzie brak polskiej wersji językowej oraz olanie multiplayera z prawdziwego zdarzenia. Drugi gracz dostaje tylko wspomniane Dandori Battles (bez zabawy online) oraz... tryb Pebble Pitcher, dzięki któremu może strzelać kamykami we wrogów, dostawać darmowe itemki czy szybciej i mocniej rzucać pikminami. Na bank dodano to w ramach zadośćuczynienia za brak czegoś w stylu co-opa z „trójki” w wersji Deluxe; niestety wpływ drugiego gracza okazuje się tak duży, że wyręcza on tytułowe stworzy w zbyt wielu aspektach. A nie o to chodzi w tej serii, żeby się do reszty pozbawiać trudności, bo gdzie wtedy satysfakcja z ich pokonywania? Zwłaszcza że Nintendo poczyniło odpowiednie kroki, by „czwórka” była i przystępna dla nowicjuszy, i wymagająca dla wyjadaczy. Skuscie się, nie ma lepszej okazji na start.

[CDA]

(kopców ziemi z substancją leczącą część naszej załogi) przed łażącymi w okolicy potworkami.

Sporo można tu załatwić rzucaniem pikminami na osłep, ale wielokrotnie skończy się to stosem duszyczek lecących do nieba (z nieodłącznym dołującym jękiem smutku). Na wszystko trzeba sposobu, choćby ograniczał się do czekania na okazję i wykonania wtedy jednej czynności. Nie ma zwierzęcia, które pokonywałoby się nader skomplikowanie, ale wierzę mi, bywają tak intensywne chwile, że ogarnięcie, iż wystarczy rzucić bombę w odpowiednim momencie, ma moc, jakby się wpadło na formułę leku na raka. Mądrzej, nie mocniej – clou serii zostało zachowane. Tym bardziej że im dalej w las, tym więcej wrogów potrafi ostro dopieć, przez co przeprowadzenie idealnej rozgrywki bez cofania się w czasie czy utraty ani jednego pikmina byłoby dosyć trudne. Tutejsza natura też rządzi się, jak chce, i **gra lubi przypominać, że śmierć to w przyrodzie norma. Zgony zaprzyjaźnionych stworów, choćby paru, boją jak stąd do Chin.**

Ła! Ła! Łyhy! Hy! Ła!

A i tak gra się w to po prostu przyjemnie; na tyle, żeby mnie, osobę rzadko bawiącą się w wirtualne zbieractwo, zachęcić do czyszczenia każdej mapy na 100% (mimo goniącej wysyłki tekstu, ale o tym ćśś). Lokacje obłożono atrakcjami, nie doprowadzając jednocześnie do przeboddzowania. Stero-

rozbitków w walce na organizację pracy: biegamy po mapie, starając się zaciągnąć do bazy owoce, złoto, zwłoki wrogów czy ziarna spawujące więcej pikminów, a kto zdobędzie więcej punktów przed upływem czasu, wygrywa. **Nie jest to wybitnie trudne, ale załapanie mechanizmów daje w opór satysfakcji** – tak samo jest z towerdefensowymi nocnymi

9

- świetny balans między przystępnością a trudnością
- megaintuicyjne sterowanie
- sztuczna inteligencja
- przyjemna fabuła
- idealnie dostosowana muzyka
- cholernie ładna grafika
- Dandori Battles i nocne wyprawy
- podziemia!
- Oatchi!
- lokacje!

- brak polskiej wersji
- maraton samouczkowych komunikatów i banałów na początku
- multiplayer robi herbatę z wody po pierogach

■ Nie wie, o co chodzi: **Łukasz Morawski**

To było megadziwne przeżycie. I nawet nie mam na myśli szczelin czasoprzestrzennych, wylewających się z nich dinozaurów oraz ludzi odzianych w bojowe egzoszkielety. To akurat rozumiałem. Niestety tego samego nie mogę powiedzieć o konstrukcji gry.

EXOPRIMAL™

Uwielbiam Capcom, z wypiekami na twarzy czekam na kolejne premiery wydawcy, ale do licha... Niech w końcu przestanie kombinować z sieciowymi strzelankami, bo zazwyczaj wychodzą z tego monstra budzące abominację. Jeśli pamiętacie takie „hity” jak Umbrella Corps czy Resident Evil Re:Verse, to wiecie, o czym mówię. Z najnowszym dziełem firmy mam jeszcze większy problem. O ile wymienione wcześniej gry były po prostu słabe, o tyle Exoprimal na pewno taki nie jest (ba, momentami bawiłem się fantastycznie!), ale to wciąż nie produkcja, którą mógłbym polecić.

Dinozaury spadły z nieba. Czego nie rozumiesz?

Przy Exoprimalu spędziłem ponad 25 godzin, lecz w dalszym ciągu mam problem, aby połączyć ze sobą wszystkie kropki. Gra zaczyna się od kilkuminutowej ekspozycji – dowiadujemy się z niej, że na całym świecie z tajemniczych szczelin czasoprzestrzennych zaczęły wyskakiwać agresywne dinozaury. Na szczęście ludzkość znalazła sposób, jak sobie z nimi poradzić. Firma Aibius zaprojektowała wypasione egzoszkielety, a następnie umieściła w nich ochotników chcących uratować Ziemię przed zagładą. Pomimo całego absurdu sytuacji intro dało mi nadzieję na ciekawe i oryginalne ugrzyżenie tematu.

Sekwencja otwierająca sugerowała, że będziemy mieć do czynienia z pastiszem pokroju „Żołnierzy kosmosu” Paula Verhoevena. Niestety szybko zostałem sprowadzony na ziemię – co prawda postacie niekiedy trochę śmieszkuje, ale fabuła zazwyczaj traktuje się niezwykle serio, a z każdą kolejną godziną intryga coraz bardziej miesza nam w głowach. Nie brakuje tu motywów podróży w czasie, sztucznej inteligencji wymykającej się spod kontroli, filozoficznych rozważań o ucłowieczaniu androidów czy innych ludzkich dramatów. Szkoda tylko, że na dobrą sprawę owoc pracy scenarzystów nadaje się do kosza. Nie dlatego, że fabuła jest zła – historia bywa zbyt nadęta, ale w ogólnym rozrachunku mogłaby mnie zainteresować. „Mogłaby” – słowo klucz.

Robi mi się przykro, gdy widzę, jak twórcy pogrzebali potencjał gry.

Kolejne fragmenty opowieści odblokowujemy, rozgrywając mecze, za zaliczanie których otrzymujemy dane wywiadowcze. Te następnie są analizowane przez grupkę bohaterów próbujących za wszelką cenę uciec z wyspy Bikitoa, gdzie utknęli. Rozwój fabularny sprowadza się jednak do tego, że przez większość czasu jesteśmy świadkami statycznych plansz i prowadzonych w tle rozmów. Mało tego, poszczególne dowody niekiedy analizowane są kilkakrotnie przez różne postacie i musimy po raz kolejny słuchać gadania na ten sam temat.

Twórcom nie chciało się przygotować dodatkowych przerywników filmowych, które nadałyby grze dynamikę, byłyby w stanie lepiej zaangażować. Zwłaszcza że momentami w „cutsenkach” dzieje się bardzo dużo, tylko nic z tego nie widzimy... **Ostatecznie poddałem się i przewijałem większość dialogów, ograniczając się do tych najistotniejszych dla rozwoju fabuły.** Dawno nie czułem, aby twórcy gry tak usilnie rujnowali potencjał swojego dzieła.

Ale przecież tu nic nie ma

W ogóle momentami Exoprimal sprawia wrażenie wersji early access, a nie

kompletnego produktu. Gdyby to był tytuł dystrybuowany w modelu free-to-play, wystawiłbym dziesiątkę, skończył tekst w tym miejscu i wrócił do grania. Bo **GAMEPLAY JEST REWELACYJNY!** Wybór trybów już nie – na premierę dostaliśmy raptem Dino Survival, gdzie pięciosobowe drużyny zostają rzucone na losowe mapy, a tam muszą zaliczać kolejne cele wymyślone przez AI o imieniu Leviathan. Taki model rozgrywki mógłby się nawet sprawdzić, gdyby nie to, że praktycznie przez cały czas robimy dokładnie to samo, walczymy na identycznych mapach, a poziom trudności jest zbyt niski.

Przez pierwsze godziny myślałem, że gra złapała jakąś zwiechę, bo przed każdym meczem Leviathan wypowiadał te same kwestie, a zabawa ograniczała się wyłącznie do jednej lokacji. Dopiero po jakimś czasie została udostępniona nowa miejscówka i wydawało mi się, że taki schemat będzie funkcjonował już do końca. Potem nawet wyskoczyła świetnie zrealizowana i zaplanowana walka z bossem w postaci wielkiego, zmutowanego dinozaura. Pomyślałem sobie: „Wow! Chcę więcej”. A Capcom na to: „Nie!”. Po ubiciu bydlaka i popchnięciu



fabuły do przodu nagle znowu musiałem brać udział w zadaniach, jakie już wcześniej ukończyłem.

A co najlepsze, Exoprimal w perfidny sposób zapętlą misje specjalne, które poprzedzone są krótkimi wstawkami filmowymi, przez co ponownie oglądaliśmy to samo, choć teoretycznie historia już dawno poszła do przodu i nie ma to żadnego sensu. Produkcja tłumaczy to braniem udziału w „grach wojennych” organizowanych przez sztuczną inteligencję w celu zdobywania nowych poszlak fabularnych. Nie kupuję tego – bardziej **wyglądało to, jakby twórcy próbowali zakamuflować fakt, że nie zdążyli przygotować większej liczby map i misji.** Rozumiem powtarzalność w tytułach nastawionych na potyczki online, ale nie podoba mi się, gdy wprowadza się ją w tak głupi i niezrozumiały sposób.

2000 dinozaurów? Proszę was! Na luzie...

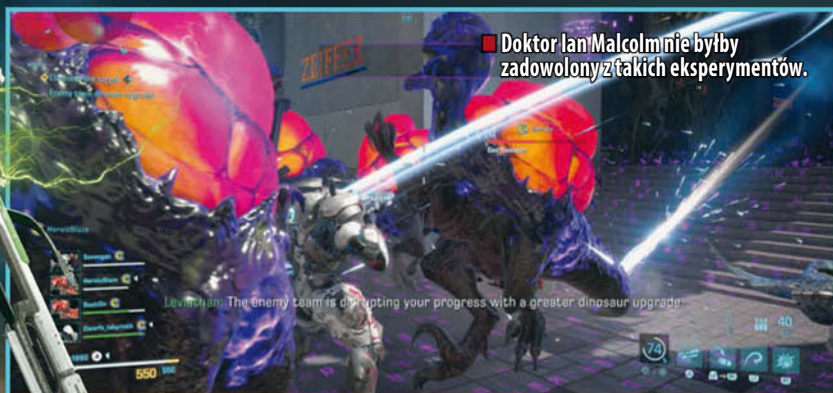
Boli to zwłaszcza dlatego, że Exoprimal miał podstawy, aby stać się bardzo dobrą

grą. Monotonność czy powtarzalność Dino Survival może nie byłaby tak dokuczliwa, gdyby producent dorzucił kilka dodatkowych trybów zabawy PvP, nawet jeśli wiązałoby się to ze zmarginalizowaniem roli dinozaurów. Jakies przejmowanie terytoriów? Klasyczny team deathmatch? Misje eskortowe? Grałbym jak szalony! Najzabawniejsze wydaje się to, że wszystkie wymienione elementy pojawiają się w kampanii fabularnej, lecz stanowią wyłącznie jeden ze składników meczów, a do tego są dobierane losowo. Jak na złość, moje ulubione rodzaje wyzwania trafiały się najrzadziej.

Wydzwięk tej recenzji raczej nie jest zbyt optymistyczny. Zwyczajnie musiałem najpierw wylać swoje żale, aby dotrzeć do tego, co w Exoprimalu najważniejsze – walk z przeciwnikami. Pod tym względem nie mam produkcji nic do zarzucenia. **Naparzenie się z setkami (a nawet tysiącami) prehistorycznych stworów jednocześnie to czysta przyjemność.** W dodatku na naszej drodze staje kilka rodzajów oponentów, różniących się techniką



■ O dziwo, w tak dynamicznych walkach jest nawet miejsce na snajpera.



■ Doktor Ian Malcolm nie byłby zadowolony z takich eksperymentów.

działania (jednostki specjalne potrafią nawet pluć kulami ognia) oraz odpornością na obrażenia (strzelanie takiemu ankylozaurowi w pancerz nic nie da, trzeba ładować pociski w podbrzusze bestii). Nawet jeśli w grze wielalilibyśmy się w typowych żołnierzy, to i tak byłoby fantastycznie.

A jest jeszcze lepiej, bo postać kontrolowana przez gracza korzysta z dobrodziejstw nowoczesnego egzoszkieletu. Do dyspozycji oddano nam 10 różnych kombinezonów, z czego każdy wyróżnia się innym wyposażeniem oraz stylem rozgrywki, a do tego pełni konkretną funkcję, np. medyka. Ta różnorodność poszczególnych pancerzy sprawiła, że nie odpadłem przed finałem opowieści. Co kilka meczów wybierałem inną klasę postaci, aby testować nowe rozwiązania gameplayowe, i za każdym razem byłem w szoku, kiedy okazywało się, że całkowicie zmienia to podejście do zabawy. **Równie dobrze czułem się, korzystając z karabinu szturmowego, jak i ciachając oponentów potężnym mieczem samurajskim.** Nie zabrakło też miniguna, pistoletów z pociskami leczniczymi czy morderczej kuszy.

JA. CHĘĆ. WIĘCEJ

Strasznie zawiodłem się na Capcomie. Gdyby Exoprimal rozczarowywał na każdej linii, to wtedy można byłoby spisać projekt na straty i zająć się czymś innym. Do diaska, ta gra ma tak wiele dobrze zrealizowanych mechanizmów rozgrywki (a do tego działa bardzo płynnie), że robi mi się przykro, kiedy widzę, jak sami twórcy pogrzebali jej potencjał. Liczę na to, że Japończycy mają jakiś większy plan i w przyszłości ich dzieło zostanie znacząco rozbudowane. Jeśli nie, na dysku mojej konsoli zwolni się trochę miejsca.

[CDA]



+ 10 egzoszkieletów do wyboru
+ rewelacyjna rozgrywka
+ dobry stan techniczny
+ tysiące dinozaurów!

– jeden tryb rozgrywki
– fatalnie przedstawiona fabuła
– za niski poziom trudności
– progres w grze jest niejasny
– zbyt szybko robi się nudna



■ No hej, postrzelamy do dinozaurów?



Dave the Diver to najlepsza gra, z jaką miałem do czynienia w tym roku. Pętla rozgrywki uzależnia w stopniu zatrważającym – syndrom „jeszcze jednego nurkowania” czyha na każdego, kto odpali tego czarnego konia w wyścigu po tytuł gry roku. Pixelartowe sushi nigdy nie smakowało lepiej.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.

DAVE

THE DIVER

■ Pływał wśród wielorybów: **Arkadiusz „Cascad” Ogończyk**

Połączenie nurkowania, polowania na ryby i prowadzenia sushi baru to przepis na świetną produkcję, jeżeli tylko twórcy pamiętają, by nie przesadzić z zasypywaniem gracza zbędnymi mechanizmami. Projektanci Dave the Diver opanowali tę sztukę.

Produkcje niezależne bywają strasznie rozpasane, poświęcając wszystko – łącznie z tempem i wygodą ich użytkowania – po to, by stać się jak największe i jak najbardziej rozbudowane. Dave the Diver potrafi utrzymać ambicje na wodzy, oferując syćącą opowieść wypełnioną niespodziankami i wieloma łatwo przyswajalnymi mechanizmami rozgrywki. Developerom **udało się znaleźć równowagę między humorystyczną przygodą a ogromem systemów, z których korzysta się wyjątkowo wygodnie.**

Wielki błękit

Tytułowy Dave, mężczyzna w średnim wieku, waży nieco za dużo, kiedyś był jednak świetnym nurkiem i teraz musi sobie o tym przypomnieć, przylatując do starego znajomego, by zmienić swoje życie. Nasz bohater nie przejmie się uwagami dotyczącymi jego sylwetki: w wodzie zachowuje się jak zwierzę

silne i pełne gracji, prawdziwy z niego morświn. Gra umieszcza nas na małym statku przy Niebieskiej Głębi (The Blue Hole), czymś unikalnym w skali świata. Okazuje się bowiem, że nurkując w niej, można spotkać pochodzące z różnych mórz i oceanów gatunki stworzeń, które w normalnych warunkach koło siebie nie występują. Możliwość wyłowu świeżej ryby każdego typu oznacza jedno – trzeba zainwestować w restaurację z sushi!

Motyw przewodni gry zasługuje na wyróżnienie – **za dnia łowimy ryby, wieczorami podajemy je klientom wpadającym do naszego baru.** Dzięki zabawnym, szybkim dialogom poznamy Bancho, niesamowicie ambitnego sushi mastera, oraz ludzi z okolic: reporterów, badaczy oceanów, farmerów, studentów, maniaków anime, fanatycznych ekologów... Pojawia się tu zatrzęsienie postaci i związanych z nimi wydarzeń, dzięki czemu nie jest to tytuł zafik-



■ Bancho ze wszystkiego zrobi świetne sushi.

sowany tylko na tym, by wskakiwać do wody i szukać ryb. W Dave the Diver mamy znacznie więcej do roboty! Przez pierwsze godziny zabawy wokół naszej restauracji i łódki panuje taki ruch, że naprawdę trudno się tym wszystkim naraz zająć. **Z wielką przyjemnością witałem każdy wschód słońca, by móc zaopiekować się poznanymi postaciami, rozwinąć swój sprzęt i wypróbować nowe elementy rozgrywki.** Studio Mintrocket odnalazło tutaj złoty środek: podsuwa nam kolejne urozmaicenia w takim tempie, że nigdy nie czujemy się nimi przytłoczeni, ale zawsze jest na horyzoncie o kilka rzeczy za dużo, by załatwić je w jeden dzień czasu gry.

Wraz z rozwojem fabuły poznajemy wątki starożytnej cywilizacji, angażujemy się w badania



■ Wyobraźcie sobie, że możecie rozpoczynać w ten sposób każdy dzień.



naukowe oraz odkrywamy, że pewna dobroczynna organizacja nie jest aż taka dobra. Duża dawka elementu przygodowego napędza grę, oferując nam kolejne cele i dając rozbłysnąć wieczne zapracowanemu Dave'owi. Rozkręcanie restauracji oznacza zatrudnianie załogi czy korzystanie z mediów społecznościowych, a także obsługę gości specjalnych. Zapuszczanie się w nowe podwodne rejony wymaga ulepszenia sprzętu do nurkowania, co naturalnie zgrywa się z eksploracją i łowieniem kolejnych gatunków ryb. Towarzyszą temu okazjonalne wydarzenia, konieczność szukania konkretnych przedmiotów i zwyczajne niespodzianki, jakie kryją się w oceanie na głębokości kilkuset metrów. Produkcja **kipi zawartością od samego początku aż do napisów końcowych.**

Ciałopozytywny człowiek i morze

Dave the Diver to przykład tytułu składającego się z licznych drobnych elementów, z których każdy daje bardzo dużo frajdy. Uniknięto tu komplikowania wielu

spraw, bo już samo przyporządkowanie gry do konkretnego gatunku bywa trudne. Ponieważ ocean za każdym zanurzeniem jest delikatnie modyfikowany i możemy w nim „umrzeć” (kiedy kończy się tlen, czas mija i zostajemy wyłowieni z jednym wybranym przedmiotem do zachowania), istotna okazuje się tutaj

warstwa roguelite'owa. Na pierwszy plan wysuwa się sznyty action adventure, bo rozwiązywanie zagadek, walka z bossami i odkrywanie nowych przestrzeni to przecież codzienność dla dzielnych nurków takich jak Dave. Nie zabrakło również drobnych elementów RPG, objawiających się w szukaniu zasobów, by ulepszać sprzęt, oraz kupowaniu

■ Wokół naszej łódki naprawdę dużo się dzieje.



do sklepu. Liczba detali i malutkich umilaczy, takich jak minigra rytmiczna, stworzenie wewnętrznego klona Instagrama, umieszczenie w produkcji przedmiotów, które dają nam umie-

Niepozorny „indyk” podbił Steama i okazał się jedną z najlepszych tegorocznych gier.

nowych gadżetów w celu zwiększania swoich możliwości. Na tym wszystkim spoczywa jeszcze warstwa **lifesimowego, relaksującego stylu zabawy, zabierająca nas w piękne błękitne wody, tropikalny klimat** i (zazwyczaj) do uśmiechniętych, żartujących ludzi. Z czasem też odblokowują się mechanizmy takie jak samodzielne hodowanie ryb czy warzyw, dzięki którym zawsze będziemy mogli podawać najlepsze i najsmaczniejsze dania.

W ostatecznym rozrachunku ten dość niepozorny „indyk”, który przebojem zdobył Steama, okazał się jedną z najlepszych propozycji do ogrania w tym roku. Zabawny, łatwy do przyswojenia, wciągający i stanowiący zamkniętą całość do skończenia w około 20 godzin (świetny wynik). Eksploracja, walka i minigry zostały sprawnie ze sobą splecione przez wiarygodny, jakby wyjęty z dobrej animacji świat. Połączenie pikselowej grafiki z modelami 3D (mimo iż całość zgrywa się w dwóch wymiarach) jest bardzo wysmakowane, a okazjonalne wstawki prezentujące słynnych gości naszej restauracji (ich trzeba obsłużyć w specjalny sposób), ulepszenie broni czy wymyślanie nowych przepisów pokazują, że autorzy zrobili tu o wiele więcej, niż wymagałoby od nich zwykle „dowiezienie na termin” projektu

jętności pasywne, czy możliwości modyfikacji wizualnej naszego baru, to naprawdę tylko niewielka część czekających tutaj niespodzianek.

Mi to rybka

Pod względem premier 2023 to niezwykle mocny rok, a mimo to Dave the Diver potrafi wyróżnić się nie tylko pomysłem i klimatem, ale też jakością wykonania. To przygoda dążąca do konkretnego finału, z wyraźnie wyreżyserowanymi wydarzeniami, potrafiąca jednak dać graczom bardzo dużo swobody. To od nas zależy, w jakim stopniu skupimy się na aktywnościach pobocznych, które wątki uznajemy za ważne i jak mocno zaangażujemy się w rozwiązywanie otaczających nas problemów. W grach pozbawionych typowego otwartego świata zbyt często się takich elementów nie doświadcza (a przynajmniej nie na taką skalę).

Mnóstwo zabawy i humoru, unikalny klimat, świeży gameplay łączący wiele mechanizmów w wyjątkową całość i współgrająca z tym wszystkim muzyka. Masz tu komplet – **idealny zestaw, by odłożyć na bok ogromne 100-godzinne gry i zrobić sobie wyskok na świeżutkie pikselowe sushi.** Nieważne, czy jesteś graczem z wyjątkowo długim stażem, czy też znasz relatywnie niewiele tytułów – zabawa okaże się przednia. [CDA]

9

- + udany miks wielu gatunków i mechanizmów
- + bardzo dobre tempo zabawy
- + postacie, które łatwo polubić
- + satysfakcjonujący czas zabawy

- łowienie niektórych ryb i zdobywanie surowców bywa uciążliwe

HORROR REIMAGINED

LAYERS

OF

FEAR

■ Wystrzeliwuje konfetti: **9kier**

Ostatnio Bloober ogłosił, że kończy z horrorami psychologicznymi. Dzięki-ku-je-my!

W swojej redaktorskiej karierze przemęczyłam się przez wszystkie ważniejsze produkcje studia poza Medium: dwie oryginalne części Layers of Fear (bez wersji VR i dodatku Inheritance), Observera i Blair Witch. Choć różniły się konwencją – od wiktoriańskiej posiadłości, przez cyberpunk, po nawiedzony las – ostatecznie i tak zawsze miałam poczucie, że developerzy robią w kółko tę samą kiepską grę. Przed chwilą z ciekawości zajrzałam do tekstu napisanego przeze mnie siedem lat temu: „Wyobrażam to sobie tak: scenarzysta Bloobera usiadł przed suchościeralną tablicą i zaczął wypisywać na niej elementy ze swoich ulubionych horrorów. Następnie zaczął się zastanawiać, które z nich chciałby umieścić w grze, ale nie mógł się zdecydować, więc wybrał wszystkie”. Moje zdanie się nie zmieniło – teraz jednak nie dotyczy ono wyłącznie „jedyńki”, lecz całej tegorocznej kompilacji.

Zaraz będzie ciemno...

Pomysł, że tak młode (z 2016 i 2019 roku), wciąż wycenione na ponad 70 zł gry potrzebują wizualnego odświeżenia, uważam za absurdalny i widzę w nim jedynie chęć sprzedania ponow-

nie tego samego. Niewykluczone, że fani zachłystnięci nadchodzącym remakiem Silent Hilla 2 kupią wszystko, co posiada metkę Bloobera, nawet jeśli tym razem remasterowanie nie ma większego sensu. Pierwsze Layers of Fear, dla przykładu, jak było ciemne na premierę, tak w wielu lokacjach nadal jest – i guzik widać. W bezpośrednich porównaniach wersja z 2023 roku **wygląda oczywiście znacznie nowocześniej, ale uważam, że w tym konkretnym przypadku Unreal Engine 5, ray tracing, HDR i rozdzielczość 4K trochę się marnują**. Jest ostrzej, jaśniej, z ładniejszym oświetleniem i detalami, to prawda, ale smutnie jak zawsze, a różnica w moim odbiorze obu wersji okazała się nie aż tak znacząca, bym uznała nowe wydanie za potrzebne.

Oprócz podkreślonej „jedyńki” w kompilacji z 2023 roku znalazły się wspomniana, także odświeżona „dwójka” (swoją drogą, pod względem wizualnym miła odmiana od brunatności poprzedniej odsłony), a także dodatek Inheritance z akcją z perspektywy córki malarza

i dwa nowe rozdziały: historia jego żony oraz sekwencja z pisarką. Część z autorką powieści spaja to wszystko i okazała się jedynym fragmentem gry, który sprawił mi jako taką radość – nie było w nim wprawdzie nic wyjątkowego ani mechanicznie, ani fabularnie, ale był niczym oddech świeżego powietrza, z bardzo klimatyczną cutsceńką otwierającą kompilację i latarnią morską różniącą się od pozostałych lokacji.

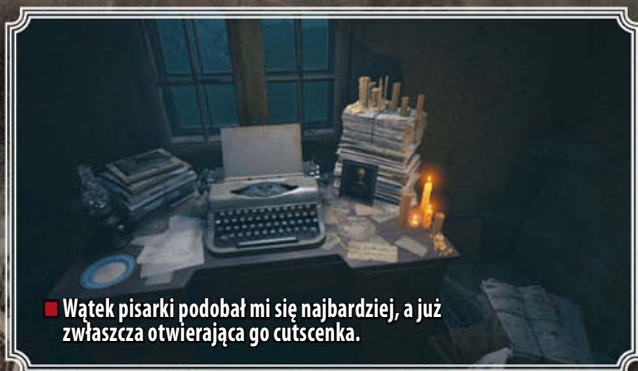
Festina lente

Dwa niewidziane wcześniej w serii rozdziały i upgrade wizualny to co prawda najmocniejsze punkty Layers of Fear – swoją drogą, niesamowicie konfundujący tytuł, bo **to ani czysty remaster, ani remake, ani reboot cyklu, tylko mieszanka wszystkich trzech**, więc przydałoby się to jakoś zaznaczyć w nazwie – ale nie jedyne zmiany. Twórcy zdecydowali się na wprowadzenie latarenki lub latarki (w zależności od odsłony), za pomocą której da się czytać „wypalać” elementy otoczenia (np. w celu zdobycia listów czy otwierania przejść), czy chwilowo powstrzymywać ślamazarną kreaturę z sekwencji ucieczkowych.

Walka światłem, ewidentnie zaczerpnięta z Alana Wake’a, to moja zмога. Wprawdzie wprowadza do zastalej mechaniki – ciągłego biegania od pomieszczenia do pomieszczenia, nie-

Kompilacja Layers of Fear (2023) obejmuje:

- odświeżoną historię malarza z Layers of Fear (2016),
- odświeżoną historię córki z DLC Layers of Fear: Inheritance (2016),
- odświeżoną historię aktora z Layers of Fear 2 (2019),
- nową w serii historię muzyczki,
- nową w serii historię pisarki.



■ Wątek pisarki podobał mi się najbardziej, a już zwłaszcza otwierająca go cutszenka.



■ Uwaga, NSFW!



■ Bloober w pełnej krasie.



■ Gdyby w tym miejscu gra zmieniła się w karciankę, byłabym skłonna wybaczyć jej wszystkie przewiny!

Oryginalne wydanie Layers of Fear nie zdążyło się nawet porządnie zestarzeć.

ustannego otwierania drzwi i szuflad, czytania i słuchania notatek, rozwiązywania okazjonalnych prościutkich łamigłówek – jakieś zróżnicowane, ale, powtarzalna jak zresztą każdy inny element, szybko zaczyna męczyć. Sekwencje te zazwyczaj są krótkie, lecz nie zawsze – osobiście uważam ich dodanie za zmianę na gorsze, bo przynajmniej „jedyńka” z przyległościami to chodzonka, która grą akcji nigdy nie będzie.

Dług w spadku

Z perspektywy czasu, w kontekście innych produkcji Bloobera oraz horrorów w ogóle, jestem zdecydowanie mniej pobłażliwa dla Layers of Fear – to, co kiedyś mnie zaciekało, widziałam potem dziesiątki razy w innych tytułach, i **tym razem odczuwałam przede wszystkim znudzenie wytartą formułą**. Nie potrafię powiedzieć, czy bardziej podobała mi się odświeżona „jedyńka”, czy „dwójka”, bo z różnych powodów nie lubię żadnej. Pierwsza część przynudza mechanicznie, ale przynajmniej ma zrozumiałą, choć przegadaną fabułę; „dwójka” to z kolei pod względem historii ciężkostrawny, pretensjonalny, pełen symboliki bełkot, którego nie zdołałam do końca rozszyfrować, jednak dzięki jaśniejszym lokacjom, fragmentom

skradankowym i ciekawszym scenom pościgowym jest znacznie bardziej interesująca gameplayowo. **Żadna z nich nie straszy, tylko nudzi. DLC Inheritance to natomiast chyba najgorsza rzecz, jaką ograłam w tym roku** – słaba, nawet jak na standardy polskiego studia.

Skąd taka popularność tych gier, skoro ani nie są dobrze napisane – serio, popatrzcie dla porównania, jak wyglądają dialogi w nowym Oxenfree – ani nie oferują ciekawych mechanizmów? Podczas kilku wieczorów spędzonych z kompilacją Layers of Fear wielokrotnie uderzałam się w czoło i zastanawiałam, co poeta developer miał na myśli, ale w pewnym momencie unieważniłam się na głupoty scenariusza i wyłączyłam mózg. Dziwaczny jump scare z psem? Okej. Eskort zabawki? Pewnie. Nagłe skradanie się między żywopłotami, choć chwilę wcześniej byłam na statku? Jasne. Obsługujące maszynę manekiny inspirowane filmem „Metropolis”? Biorę! Najwyraźniej w czyjejś głowie miało to wszystko wystarczająco dużo sensu, żeby wydać to dwukrotnie.

...zamknij się!

Wielka szkoda, że rozdział osadzony w latarni okazał się tak krótki. Jeszcze

większa, że tak mało w grze muzyki, bo ta z menu jest niesamowita, a i później zdarzały się klimatyczne kompozycje. W moim odbiorze kompilacji na pewno nie pomógł fakt, że dwukrotnie zbugowała się tak, że musiałam robić restart – raz po prostu nie wyświetliła mi się dostępna interakcja, więc zacięłam się w pomieszczeniu, nie wiedząc, co zrobić, kiedy indziej po rozmowie telefonicznej nie wczytał się pokój. Do tego nie wszystkie z osiągniętych przeze mnie zakończeń zostały zarejestrowane, a wcale nie grałam natychmiast po premierze.

Mimo że motywy występujące w serii – geniusz artystyczny, zaburzenia psychiczne, perfekcjonizm, obsesja – przemawiają do mojego kierowego serduszka, **nie jestem w stanie polecić gier Bloobera, i to ani w wersji sprzed paru lat, ani w najnowszej**. To produkcje, po których odczuwa się nie satysfakcję, lecz ulgę, a im więcej mija czasu, tym bardziej się w tym przekonaniu utwierdzam. [CDA]

OKIEM SIEKIERY

OCENA **7**



Layers of Fear w nowym wydaniu hołduje tezie inżyniera Mamonia, że lubimy te melodie, które już znamy. To solidnie odświeżona kompilacja tego, co zdążyliśmy ograć przed laty, więc posiadacze wcześniejszych wydań mogą spokojnie odpuścić – ani nowa zawartość, ani uwspółcześniona szata graficzna nie są warte dodatkowych wydatków.

Recenzję Eugeniusza Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

4

+ dodatkowa zawartość
+ podkręcona grafika
+ ładna muzyka (zwłaszcza w menu)...

...która niestety zbyt rzadko się pojawia
- przegadanie i bełkot
- powtarzalna mechanika
- uciążliwe sekwencje z latarnią
- rzadkie, lecz duże bugi

REMNANT II



■ Mile się zaskoczył: **Eugeniusz Siekiera**

Ekipa Gunfire Games dobrze się czuje w postapokaliptycznych realiach. Darksiders III przyjęto raczej chłodno, ale już Remnant trafił na podatny grunt i znalazł wielu sympatyków. Amerykanie poszli więc za ciosem i zabrali się za kontynuację, kierując się maksymą Cliffa Bleszńskiego: bigger, better, more badass.

Wracamy do świata opanowanego przez złowrogą rasę zwaną The Root. Ponownie też, za pomocą czerwonego kryształu, przemierzmy czas i przestrzeń, odwiedzając inne wymiary. Scenarzyści stawiają na tajemnice i niedopowiedzenia, choć fabuła nie jest mocną stroną tego tytułu. To raczej ogólny szkic uzasadniający przeczolganienie naszej postaci przez szereg biomów, z których każdy wyróżnia się czymś wyjątkowym.

Dark Souls ze spluwami

Akcja ma miejsce po wydarzeniach z „jedyńki”, czego konsekwencje widać choćby w obozie Ward 13, ponownie pełniącym funkcję centralnego huba. Co istotne, nawet gracze nieznający wcześniejszej odsłony szybko się tu odnajdą. Po części wynika to z faktu, że mamy nowego bohatera, a fabuła poprzedniczki odgrywa rolę lektury uzupełniającej, a nie obowiązkowej. Inna rzecz, że po raz kolejny w opowieści tkwił potencjał, którego nie udało się należycie wykorzystać.

Jeden z początkowych wyborów dotyczy klasy (tu zwanej archetypem) postaci. Poprzednio były trzy, tym razem na starcie dostajemy o jedną więcej (medyk, myśliwy, tank i treser, czyli koleś z psim kompanem!). W trakcie zabawy możemy odblokować kilka dodatkowych archetypów, a na późniejszym etapie do pierwszego dobieramy kolejny, uzyskując unikalną hybrydę cech i predyspozycji. System rozwoju jest relatywnie prosty: każda klasa posiada umiejętności aktywne i perki, a za postępy w kampanii otrzymujemy punkty cech, którymi podnosimy statystyki w paru kategoriach. Wpływają na nie również elementy ubioru, jak ciuchy czy pierścionki. Klasyka.

Nie bez przyczyny **Remnanta nazywano Soulsami z giewami** – i to samo dotyczy „dwójki”. Wybacz może więcej, a za śmierć nie karze aż tak dotkliwie jak gry FromSoftware, co nie znaczy, że jest łatwo. Pasek życia okazuje się tu równie istotny, co

wskaźnik staminy, pomiędzy uderzeniami i strzałami raz za razem wykonujemy przewrotki, a każda podobna aktywność spala wytrzymałość. Odpowiednikami ognisk są czerwone kryształy – odpoczynek przy nich odnawia siły vitalne, uzupełnia zapasy amunicji, a także niweluje negatywne efekty, jak zatrucie czy krwawienie. Niestety bonusy kosztują – sjęsta sprawia, że powalone wcześniej maskary wstają z martwych i dostają kolejną szansę, by napsuć nam krwi.

Poprzez czas i przestrzeń

Obozowisko, gdzie trafiamy po krótkim wprowadzeniu, rozrosło się od ostatniego czasu. To właśnie w tym miejscu uzupełnimy zapasy bądź ulepszymy wyposażenie, mamy tu handlarzy i me-

chaników, którzy z zebranych surowców wytworzą nam nowe przedmioty bądź zmodyfikują stare. To przy okazji największe skupisko żywych ludzi, więc i najlepsze źródło informacji. Jednak nie Ziemia jest głównym tłem wydarzeń, ale pozostałe odwiedzane rzeczywistości.

Mocną stroną pierwszej odsłony stanowiły biomy. Zróżnicowane i intrygujące, choć dość ubogo skonstruowane, bo w pewnym stopniu były generowane proceduralnie. Remnant II robi w zasadzie to samo, tylko lepiej. **Lokacje zostały ciekawiej zaprojektowane – wydają się rozleglejsze i oferują więcej opcjonalnych ścieżek.** Warto też dodać, że poprawiono mapę i widoczną na ekranie jej zminimalizowaną wersję. Poprzednia była średnio funkcjonalna, tym razem łatwiej zorientować się w położeniu, choć przez labiryntową strukturę niektórych miejsc i tak można się zgubić.

Wymiary, do których trafiamy, różnią się od siebie jak dzień i noc. Z jednej



■ Różnorodność biomów zachwyca. Tu atmosfera mrocznego SF w stylu serii „Obcy”.



■ Wyniszczona Ziemia karmi nas widokami w klimatach The Last of Us.



■ Czerwony kryształ to portal do alternatywnych światów. Tu rozpoczyna się każda nowa przygoda.



Najważniejsze jest tu strzelanie – a gunplay wypada fantastycznie.

strony mamy wiktoriańskie Losomn wyglądające jak Yharnam z Bloodborne'a. Miejsce wyjątkowo odpychające, ciemne i ponure, pełne wąskich przejść, drabin i podwyższeń, skąd może paść śmiertelny cios. Z drugiej – świat N'Erud w klimacie mrocznego SF, mogący robić za plan zdjęciowy kolejnego „Prometeusza”. Albo to: wyobraźcie sobie zawieszony w próżni kamienny labirynt i jego strażnika w formie gigantycznego sześcianu, który składa się z szeregu mniejszych. Brzmi dziwnie, a to jeden z ciekawszych bossów (o nich za chwilę).

Rzut kością

Z konieczności trzeba wspomnieć o losowości, która definiuje „dwójkę” w jeszcze większym stopniu. **Zmienne jest tu wszystko: układ poszczególnych poziomów, rozmieszczenie wrogów i rozlokowanie fantów.** Teraz nawet kolejność odwiedzanych biomów może być różna, więc nie wiadomo, w jakim świecie zawitamy najpierw. Co więcej, trafiają się rozgałęzienia fabularne, które też mają wpływ na rozwój kampanii. Przykładowo, gdy jakiś boss zleci nam robótkę na boku, wcale nie musimy jej przyjmować. Zamiast tego można rzucić rozmówcy wyzwanie i stanąć do nierównej walki.

W efekcie podczas jednego przejścia gry poznamy tylko wycinek oferowanych atrakcji: nie mamy pewności, do których komnat zawitamy i co w nich znajdziemy, jakie kwestie poboczne przypadną nam w udziale i z jakimi przeciwnikami przyjdzie nam walczyć. By utłuc wszystkich czempionów, musimy zrobić

kilka podejść lub skorzystać z resetów przygody, bo i taka opcja istnieje. Przy kryształach możemy zdecydować się na powtórne losowanie kampanii, co jest dość praktycznym rozwiązaniem, gdyż rozpoczniemy zwiedzanie biomów od początku, nie tracąc zdobytego doświadczenia i kłopotów.

Spluw nie stygną

Najważniejsze jest strzelanie – a gunplay wypada fantastycznie. Czuć różnicę między spluwami oraz moc właściwą dla danego egzemplarza, dzięki modyfikacjom i mutatorom każdą broń zaś dodatkowo podrasujemy. Mamy też opcję walki w zwarcu, ale Remnant nie cytuje Soulsów jeden do jednego. Machanie ostrymi przedmiotami to tutaj tylko dodatek do dania głównego, opcja na podbramkowe sytuacje, gdy wystrzelamy się z pestek albo wróg zbliży się tak bardzo, że pocujemy jego cuchnący oddech.

Wszystkie biomy mogą się pochwalic indywidualną menażerią, ale w ramach pojedynczej krainy czeka nas zalew bardzo podobnych jednostek. **Bossowie za to błyszczą, są zróżnicowani i pomysłowo zaprojektowani.** Nie ma tu dwóch identycznych potyczek, każda wymaga indywidualnego podejścia, rozpracowania ataków maskary i zrozumienia zasad danego pojedynku. Ba, niektórym bliżej do zagadki logicznej, choć nie można tracić czujności, bo szczególnie łatwo wtedy o głupią śmierć. Dlatego też w bój najlepiej ruszać ze zgraną ekipą znajomych. Gra oferuje trzyosobowego co-opa, ale nawet jeden

kamrat potrafi zmienić układ sił – nie tylko wesprze nas ogniem i dopełni wybraną przez siebie klasę, ale też zreanimuje w przypadku zaliczenia gleby.

Co ten Unreal Engine...

Remnant II to kolejna z gier opartych na Unreal Engine 5, choć nieszczególnie to widać. Produkcji nie sposób odmówić walorów artystycznych, grafika natomiast sama w sobie jest po prostu solidna, niewiele więcej. Po premierze nie brakowało krytycznych głosów na temat kiepskiej optymalizacji i problemów z płynnością na starszych konfiguracjach. Od siebie mogę dodać, że na sprzęcie z górnej półki podobne problemy nie wystąpiły, ale warto mieć na uwadze, że ten silnik to potężna kobyła i ciągną się za nią niemałe wymagania.

Remnant był naprawdę niezły, lecz „dwójka” go przebijają. **Jest lepsza od poprzednika właściwie pod każdym względem,** trzeba jednak pamiętać, że to kontynuacja dość bezpieczna. Zespół Gunfire Games nie siłił się na rewolucję, zdecydował za to poprawić kilka elementów i dostarczyć więcej tego, co zdążyliśmy polubić. Szkielet rozgrywki i zasady rządzące tym światem pozostały identyczne, jeśli więc pierwsza część ci nie podeszła, marne są szanse, że nowa odsłona zmieni ten stan rzeczy. [CDA]

8+

- + kapitalni bossowie i starcia z nimi
- + zróżnicowane i intrygujące biomy
- + elastyczny system rozwoju
- + miejscami niezła grafika i klimatyczna muzyka
- + regrywalność dzięki losowości wielu elementów
- + szczególnie przyjemna w co-opie
- + drobne usprawnienia takie jak czytelniejsza mapa

- niewykorzystany potencjał fabularny
- po Unreal Engine 5 spodziewałem się czegoś więcej
- problemy z optymalizacją na słabszych konfiguracjach

ALIENS

DARK DESCENT

■ Czuję się nieźle wyobcowany: **Mac Abra**

Czy da się stworzyć grę będącą czymś pomiędzy XCOM-em, Obcym: Izolacją i Aliens: Fireteam Elite, do tego z klimatem i oprawą żywcem wziętymi z „Decydującego starcia”? I czy to wszystko razem może zadziałać? Tak. Choć nie bez pewnych zgrzytów.

Najkrócej mówiąc, Dark Descent dość bezwstydnie kopiuje serię XCOM, ale rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym i uzupełniono ją elementami survival horroru oraz akcyjniaki. Grę zaczynamy jako zastępczyni zarządcy Pioniera – należącej do korporacji Weyland-Yutani stacji kosmicznej umieszczonej na orbicie skolonizowanego księżyca Lethe. W ładunku dostarczonym przez jeden z transportowców jest coś więcej, niż zadeklarował kapitan w liście przewozowym – cała zgraja ksenomorfów. I wcale nie znalazły się tam przypadkiem. To, co dzieje się potem, to rodzaj interaktywnego samouczka, w finale którego tyłek ratuje nam grupka komandosów z USS Otago. Żeby nie było za łatwo, niedługo potem okręt wskutek rozmaitych zdarzeń ląduje przymusowo, mocno potrząskany, na wspomnianym księżycu. Okazuje się, że i tutaj rządzą już ksenomorfy...

Do naszych celów należy przeżycie, naprawienie statku i powrót do bazy, a przy okazji rozwiązanie zagadki owej inwazji, w czasie której zmierzmy się z rozmaitymi kanonicznymi i niekanonicznymi

Eksploracja i walka są tu cholernie emocjonujące.

nymi odmianami Obcych. A także z syntetykami, zbuntowanymi kolonistami, kultystami... I to wcale nie koniec „atrakcji”. **Fabula Dark Descent jest zaskakująco dobra, a spolszczenie pomaga w śledzeniu jej.**

XCOM: Dark Descent

Wrak Otago to niemal w 100% powielona idea bazy z XCOM-a 2. Są więc koszary, ambulatorium, w którym leczymy rany fizyczne żołnierzy, oraz sala psychoterapii, gdzie pomagamy im poradzić sobie z traumami. Mamy warsztaty, w których produkujemy broń i dodatkowe wyposażenie. Nie zabrakło i laboratorium, gdzie przebadamy próbki tkanek pobranych z zabitych ksenomorfów i uzyskamy np. feromony utrudniające wykrycie żołnierzy czy specjalny żel zabezpieczający pancerze marines przed żrącą krwią Obcych. A na koniec – pokład

■ Już jedno sensownie umiejscowione automatyczne działko skutecznie alienuje Alieny. A co dopiero trzy działka...

dowodzenia, gdzie wyznaczamy ekipę do wykonania misji.

Esencją Dark Descent jest eksploracja otoczenia. Wysyłamy czteroosobową drużynę (gdzieś w połowie gry rozbiera się ona do piątki żołnierzy), by spenetrować księżyc Lethe w ramach 12 misji. Mało? **Nawet na najniższym poziomie trudności kampania zajmie wam jakieś 25-30 godzin – a może i więcej** – i to bez maksowania zadań.

Komandosi kolonialni

Dysponujemy tylko ludźmi, którzy przebywają na pokładzie Otago, a jest ich niewielu, do tego poza dwoma sierżantami to same żółtodzioby. (Co prawda można z czasem zdobyć uzupełnienie, wykonując misje poboczne, ale to dosłownie dwie-trzy osoby). Z „kotów”

tworzymy **żołnierzy podzielonych na pięć klas: strzelców, zwiadowców, medyków, hakerów, dowódców. Każdego wraz z kolejnymi awansami możemy obdzielać różnymi perkami.** Niektóre wpływają na całą grupę (np. pomoc w radzeniu sobie ze stresem w przypadku medyka), inne są indywidualne (np. lepsza celność czy więcej zdrowia). Przyznam jednak, że w praktyce za bardzo tego rozwoju nie widać. Większość perków nie przekłada się na wyraźnie odczuwalny przyrost potencjału żołnierza. Marines w akcji podlegają za to działaniu stresu, który po przekroczeniu 100% nie tylko skutkuje zmniejszeniem zdolności bojowych danego komandosa (np. zaczyna on szybciej zużywać amunicję), ale też może zaowocować różnymi traumami (PTSD, paranoja, pirofobia itd.).

OKIEM RANAFE

OCENA

7+



To wymagająca, ale też niezwykle satysfakcjonująca taktyczna strzelanka. Dzięki zarówno klimatycznej muzyce, jak i ciekawej oprawie graficznej każdy fan Obcego poczuje się jak u siebie w domu. Szkoda tylko, że rozgrywkę psują bugi oraz chaotycznie rozmieszczone punkty zapisu, przez co czasami misje trwają niemiłosiernie długo i są bardzo trudne.

Recenzję autorstwa Ranafa znajdziesz na cdaonline.pl.

ustalicie w menu), po czym wydajemy komandosom polecenia wykonania akcji specjalnych. Wśród tych ostatnich można znaleźć m.in. użycie granatnika lub shotguna, ogień zaporowy spowalniający atak przeciwnika czy wezwanie wsparcia z Otago, gdy okoliczności na to pozwalają. Gra sama jednak wybiera żołnierza, który wykoła dany rozkaz. Akcje te kosztują nas tzw. punkty dowodzenia, a tych nigdy nie mamy za wiele (aczkolwiek na szczęście dość szybko się regenerują). W efekcie tu naprawdę trzeba działać i myśleć błyskawicznie, a przy tym perspektywicznie.

Obcy: Klimat!

Eksploracja i walka cholernie emocjonują. **Poczucie zagrożenia, gdy słychać narastające pip... pip... piiip!, jest niesamowite, napięcie wręcz da się kroić nożem.** Kłaustrrofobiczne lokacje i panująca ciemność pogłębiają niepokój, a atakujące ze wszystkich stron rozmaite ksenomorfy mocno podbijają tętno i budują klimat horroru. Niezła grafika wiernie oddaje retrofuturystyczny styl dwóch pierwszych „Obcych” (HDR dużo tu daje), z tym że cutscenki nie obsługują rozdzielczości ultranowoczesnych, a ich jakość, ogólnie mówiąc, nie zachwyca.

Podoba mi się oprawa dźwiękowa: wystrzały, pikanie wykrywacza, odgłosy wydawane przez Obcych, rzucane przez żołnierzy one-linery z dzieła Jamesa Camerona. (Nie brakuje tu zresztą licznych nawiązań do filmowej trylogii i nie tylko do niej – przyjemnie się je odkrywa). Piekielnie irytowały mnie jednak powtarzające się nieustannie podczas eksploracji mapy dwie-trzy odzywki marines. Po 10 godzinach rzygałem już tymi „Double time!” czy „Move, move, slugs!” przy każdym kliknięciu myszą, szczególnie gdy drużyna się skradała...

Game over, man!

Przydałoby się dopracować balans, zapewnić graczowi więcej zajęć w bazie, przemyśleć limity ekwipunku i system

To nie jest gra dla starych ludzi!

Sposób prowadzenia walki, na jaki zdecydowali się twórcy, sprawia, iż na ekranie często panuje chaos, co bez wątpienia korzystnie wpływa na klimat gry, ale dla mnie – kampera i odwiecznego maniaka turowych XCOM-ów, a także człowieka w takim wieku, że refleks już nie ten, co kiedyś – bywało to wszystko męczące i frustrujące. Tym bardziej że autosejwy trafiają się rzadko (w jednej względnie niedużej misji w ogóle nie ma checkpointów!). Teoretycznie możemy czasem samodzielnie zapisać stan gry, ale w praktyce wcale nie jest to proste. W tym celu trzeba bowiem znaleźć odpowiednie pomieszczenie i zaspawać w nim wszystkie drzwi (a żeby to zrobić, musimy mieć i zużyć konkretne surowce, których nigdy za wiele...), co skutkuje stworzeniem „schronu”. Wtedy oprócz redukcji stresu i leczenia obrażeń oddziału Dark Descent robi też zgrzywkę.

■ Działo się... działko się... działko się rozstrzelało. Znaczą się – rozstrzelało Obcych.

■ Z przodu felerny reaktor, z tyłu horda wkurzonych Obcych. Game over, man, game over!

Co istotne, w **Dark Descent nie sterujemy oddzielnie każdym żołnierzem. Nasi podkomendni zawsze poruszają się jako grupa**, a my tylko wskazujemy im, dokąd mają się udać. W momencie kontaktu z wrogiem sami zaczynają strzelać, o ile akurat nie biegną. Spacja włącza wtedy albo zwolnienie czasu, albo aktywną pauzę (to już sobie sami

rozwoju, w tym szybkość levelowania marines. Nie ukrywam też, że pod koniec, gdy mamy wszelką broń i wymaksowanych żołnierzy, grę napędza już nie walka (ta staje się z czasem nieco nużąca z uwagi na powtarzalność), lecz raczej fabuła. Po niemal trzech miesiącach od premiery i dwóch sporych patchach Dark Descent nadal cierpi nieco na „choroby wieku dziecięcego”. Najistotniejszym problemem jest szwankująca optymalizacja – czasami zdarzają się odczuwalne spadki liczby wyświetlanych klatek.

Nie zmienia to faktu, że dzieło Tindalos Interactive przyjemnie mnie zaskoczyło. Jasne, parę rzeczy tu zgrzyta. Tym niemniej **z satysfakcją spędziłem w Aliens: Dark Descent kilka wieczorów, dobrze się bawiąc (i nieźle bojąc)**. Warto się z tą grą zmierzyć, choć łatwo nie będzie. „Let’s rock!” <terkot smartguna>

[GDA]

8

- + klimat!
- + wciąga, straszy i budzi emocje
- + niezła fabuła
- + przyzwolita AI
- + ma wersję polską
- + emocjonujące starcia

- miejscami za dużo chaosu, jak dla mnie
- elementy skradanki takie sobie
- przeciętny system rozwoju marines
- warto by poprawować nad balansem...
- ...i usunąć parę niedoróbek

■ Każdy marine na Otago ma jakąś wrodzoną wadę, np. wzrok. Kogo oni biorą do tych kolonialnych, kurde...

Park BEYOND

■ Drwił z praw fizyki i na tym zarabiał: **Perzi**

Twórcy Park Beyond chcieli zachęcić odbiorcę w każdym wieku. Starszego – do nostalgicznej podróży w przeszłość i zagrania w Theme Park czy RollerCoaster Tycoona w nowej szacie. Młodszego – do zbudowania swojego pierwszego wymarzonego lunaparku przekraczającego granice wyobraźni. Czy się udało?

Prowadzenie parku rozrywki w prawdziwym świecie to głównie kwestia zmysłu biznesowego i rygorystycznego przestrzegania zasad bezpieczeństwa, ale w przypadku Park Beyond kluczowym czynnikiem jest wyobraźnia. Przed premierą autorzy konsekwentnie **powtarzali, iż atrakcje w naszym parku rozrywki będą przeczyć prawom fizyki. I faktycznie tak się dzieje.** Już choćby dostępne karuzele świadczą o kreatywności twórców: pojazdy sprawnie robią pętlę nad głowami przechodniów, krzeselka wlatują na pionowej ścianie i wiszą do góry nogami, w samym środku przejażdżki złowieszce maski przepołwiają statek piracki, a w pierścieniu ognia... No, pewnie już sami się domyślcie.

Kolejki górskie też pędzą na złamanie karku. Używają ramp do wyskoków, celnie trafiają na drugi odcinek torów i następnie wpadają do armaty, która wyrzeliwuje wagoniki do jeziora. Krótki przejazd pod wodą zwieńczony jest zakończeniem okrążenia na wysokości 12. piętra. Od samego patrzenia może zakręcić się w głowie.

Zrób to sam!

To, co potrafi naprawdę oczarować, ukryte jest w szczegółach. W naszym parku rozrywki rollercoastery da się zbudować na podstawie gotowych projektów, **jeśli jednak dysponujemy kilkoma dodatkowymi godzinami (nie przesadzam!), możemy stworzyć tor samodzielnie.** Pomogą nam w tym ułatwienia: nie trzeba ręcznie wykonywać spirali, pętli czy pionowych ścian, bo wszystkie są dostępne wśród prefabrykatów. Niektóre moduły wprawilyby w osłupienie nadopiekuńczych rodziców, a w urzędnikach wywołałyby dziką

OKIEM DAELA

OCENA **6**



To mogła być gra na miarę Theme Parku czy RollerCoaster Tycoona. I może nawet kiedyś – po wydaniu licznych łatek – taką się stanie. Na razie jednak sprawi fanom wesołych miasteczek, kolejek górskich i gabinetów strachu spory zawód.

Recenzję autorstwa Daela znajdziesz na cdaction.pl.

satisfakcję z nakładania kar za nieprzestrzeganie BHP.

Nieco bardziej intuicyjny mógłby być za to edytor kolejki. Wagoniki ustawiane w różnych stopniach nachylenia i wysokości glitchują się, podczas wyznaczania 10 metrów torowiska kursor szaleje jak po przejażdżce superzderzaczem itd.

Zapinamy pasy i startujemy

Park Beyond oferuje zarówno tryb kampanii, jak i swobodny (sandbox). Misje nie rzucają od razu na głęboką wodę, zamiast tego umożliwiają poznanie mechanizmów związanych m.in. z zadowoleniem gości, zarządzaniem personelem czy osiąganiem optimum

■ Tej postaci Marvela możecie nieznac. To Amozliwiony Animator!



cenowego na karuzelach. Fabuła jest w tym przypadku tylko pretekstem do budowania, ale z grubsza polega na uratowaniu biznesu Phila, ekscentrycznego właściciela pokręconych lunaparków. Wspierają nas w tym asystenci od finansów, logistyki i organizacji. **Niestety kampania przypomina jeden wielki poradnik i szybko może znudzić.** Nie pomagają jej cutsценki z jednowymiarowymi bohaterami, którzy denerwują infantylnymi żartami i pierdami (!).

Historia prowadzi za to przez kilka ciekawych map. Parki rozrywki umiejscowione są na Dzikim Zachodzie, archipelagu wysp lub wśród wysokich gór. Można wtedy dostosować tematykę biznesu, wybierając elementy rodem z westernów czy filmów science fiction, bądź zaróżnić całe miejsce, korzystając z cukierkowych inspiracji. Ot, miłe urozmaicenie.

Bubble tea, nachosy czy popcorn?

Nasze wesołe miasteczko odwiedza ją klienci o trzech profilach: rodziny z dziećmi, nastolatki i dorośli. Goście spacerują grupami (od dwóch do sześciu osób), razem wsiadają na karuzele czy czekają w kolejce po burgery lub napoje. Przekrój demograficzny ma znaczenie w kontekście stawiania budynków. Biedna młodzież poszukuje tanich wrażeń i popcornu, rodziny – nieco spokojniejszej rozrywki i słodczy, a dorośli zapłacą słone pieniądze za piękne widoki i sojo-

na ławce i wyrzucali papierki na ziemię, mając kosz na wyciągnięcie ręki.

Nie no, za tyle to nie

Zgodnie z prawidłami gatunku twórcy umożliwili graczowi samodzielne ustalanie cen. Od nas zależy, czy toalety lub wstęp do parku będą darmowe, my decydujemy, czy kosztem nierentownych karuzeli sprowadzić więcej gości i zarabiać tylko na kanapkach. Należy zachować ostrożność, bo odwiedzający mają określoną ilość pieniędzy, a opinię o wesołym miasteczku mogą zepsuć bilety droższe nawet o 20 centów.

Pod względem ekonomicznym gra stanowi solidne wyzwanie. Nie pozwala łatwo zarobić, ponieważ wzrost liczby gości wymaga zatrudnienia dodatkowych animatorów i woźnych, a większe obłożenie atrakcji – konserwatorów. Fakt, że od 20 lat dokładam do interesu, nie obchodzi pracowników, więc godzinie zarabiają na mojej krwawicy. **Już samo wyjście na zero to w Park Beyond duży sukces.** Może osoby z innych krajów będą narzekać na ten element gry, ale w Polsce chyba zdążyliśmy przyzwyczaić się do tego, że prowadzenie biznesu jest trudne.

Dolary schodzą na dalszy plan, gdy należy podnieść poziom parku i stawić czoła kolejnym wyzwaniom. Służą do tego frajda i zachwyty. Pierwszym wskaźnikiem umożliwia przyjmowanie większej liczby gości i odkrywanie nowych technologii



siebie i swojej gry śmiertelnie poważnie. Dlatego też miła dla oka oprawa graficzna przypomina wręcz ładną kreskówkę. Goście mają kilka przyciągających wzrok szczegółów, przyjemność sprawia też oglądanie sklepów i stoisk, zwłaszcza tych amozliwionych z dodatkowymi animacjami (choć tu zdarzają się spadki fps-ów). **W szerokim planie daje się natomiast odczuć, że ten park rozrywki naprawdę żyje.**

Muzyka relaksuje, a podążając za tłumem, można usłyszeć liczne okrzyki, tak szczęścia, jak i przerażenia. Ciekawym urozmaicheniem jest tryb kamery

w karuzelach i kolejkach. Im szybciej lub amozliwiej(*), tym melodia staje się dynamiczniejsza, a goście głośniejsi (niestety, dzieje się tak tylko w trybie kamery). Nie pasuje mi za to brak polskiego dubbingu, który mógłby zachęcić młodszych odbiorców do sięgnięcia po grę.

Park Beyond nie wynalazło koła na nowo, lecz – podobnie jak wiele wcześniejszych symulatorów zarządzania – sprawia nie małą frajdę. Konkurowanie z uznanymi poprzednikami, np. Planet Coasterem, może być trudne, ale produkcja Limbic Entertainment to udana odciecznia od klasycznych tycoonów, która powinna przyciągnąć wielu graczy, nawet jeśli błędy utrudnią im czasem zabawę. **[CDA]**



- + bajkowy klimat
- + niski próg wejścia
- + kreatywnie zaprojektowane atrakcje
- + tematyczne karuzele i elementy dekoracyjne
- + ekonomiczne wyzwanie
- + bogaty edytor własnych kolejek...

- ...który czasem szwankuje
- kulawa fabuła i nudna kampania
- błędy wymagające resetu gry
- kiepska AI gości
- gra prosi się o obsługę modów

Pętla, pionowa ściana, korkociąg i wystrzał z armaty. Budowanie kolejek sprawia tu frajdę!

wą latte. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby po równo rozdzielić atrakcje. Będzie to nieco trudniejsze do osiągnięcia, ale na pewno urozmaici rozgrywkę.

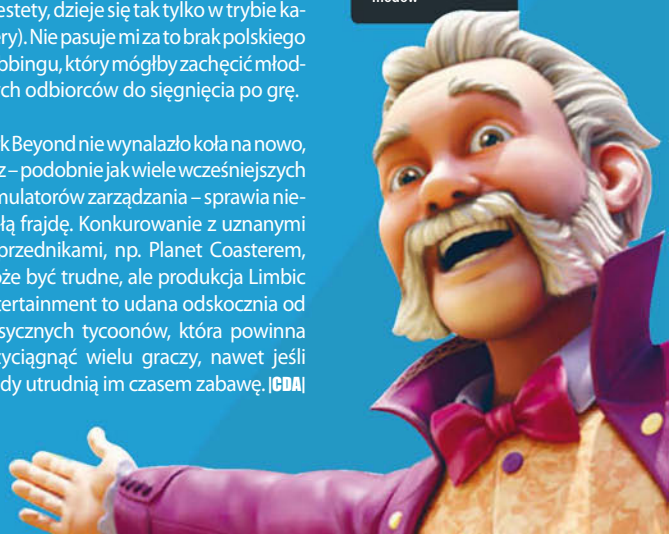
Zaspokojenie potrzeb gości to z kolei po prostu rozmieszczenie odpowiedniej liczby ławek, śmietników, stoisk z pysznościami i toalet. Nic skomplikowanego, chociaż w tym aspekcie pojawiały się największe problemy. **Klienci bugowali się w kolejkach, blokowali się nawzajem w alejkach** albo wciąż narzekali na brak konkretnych udogodnień, choć przed chwilą z nich skorzystali. Byli też na tyle upierdliwi, że krótki odcinek drogi pozbawiony stoisk z jedzeniem i napojami budził w nich złość, nie potrafili przejść 30 metrów bez odpoczynku

w laboratorium. Gromadzony zachwyty wykorzystuje się zaś do umieszczania w karuzelach, sklepach i pracownikach amozliwień. Ten intrygująco brzmiący neologizm pozwala na oferowanie lepszych i droższych usług. Amozliwione sklepy proponują produkty premium, w kolejkach górskich można natomiast stosować więcej wabików, od których zależy dochodowość lub wyjątkowość atrakcji. Amozliwiać da się też sprzęt pracowników. Animator dostanie dziwaczne przebranie, a woźni – spalkarkę do śmieci. Podnosi to ich wydajność przy nieco mniejszych kosztach.

That's all Folks!

Łamiąc zasady grawitacji, twórcy doskonale wiedzieli, że nie mogą traktować

(*) Profesorsze Miodek, pomocy!





TREPANG²

■ Kulom się nie kłaniał: **Dael**

Na wydanie Trepang2 czekałem od 2019, gdy światło dzienne ujrzało pierwsze demo. Czekałem z rosnącą niecierpliwością, bo czas płynął jakby w zwolnionym tempie. Jest w tym pewna ironia, wszak to właśnie zwolnione tempo stanowi największy atut nowego FPS-a.

Bieglem co tchu przed siebie. Maskowanie dało mi element zaskoczenia, ale nie mogło działać wiecznie. Kiedy pierwszy przeciwnik pojawił się w zasięgu wzroku, wkroczyłem do akcji. Kopniak wykonany w powietrzu posłał go prosto na ścianę. Mój skok zamienił się płynnie we wślizg, który przewrócił kolejnego wroga. Wszyscy wokół otworzyli ogień. Ale ja widziałem już świat w zwolnionym tempie. Lawirując pomiędzy kulami i latającymi wszędzie kawałkami roztrzaskanych komputerów, siejąc zniszczenie z dwóch pistoletów maszynowych jednocześnie, wpadłem do pokoju Witolda. – *Dawajmi Trepang2 do recenzowania!* – krzyknąłem. – *Albo nikt nie wyjdzie z redakcji żywy.*

Strzelanka doskonała

I tak się tu pracuje u nas, w CD-Action. Na **duchowego spadkobiercę F.E.A.R.** chętnych było wielu. Nic dziwnego, bo już pierwsze demonstracje gry sugerowały, że Trepang2 okaże się oryginalnej wizji stojącej za hitem Monolithu wierniejszy niż prawdziwe sequele wydawane na przestrzeni

lat. I te przewidywania poniekąd się sprawdziły. Ale tylko poniekąd.

Postawmy sprawę jasno. Trepang2 to od strony czystej mechaniki jeden z najlepszych shooterów ostatnich lat. Strzelanie jest wprost bajecznie satysfakcjonujące, gnaty, jakie dostajemy do ręki (a nawet obu rąk, jeśli ktoś chce się poczuć jak John Wick) – niemal doskonałe. Tak doskonałe, że aż mnie nerwy brały na limit dwóch spluw przenoszonych jednocześnie. Przeciwnicy – tak jak w F.E.A.R. – bywają zaskakująco inteligentni. Wprowadzie ich nadzwyczajne IQ i umiejętności komunikacyjne objawiają się tylko w tych miejscach, gdzie to sobie dobrze zaplanowali projektanci gry, ale nawet okazjonalna walka z wrogiem, który potrafi nas zaskoczyć, jest odświeżająca. No i ta dynamika, te wysoki, kopniaki, wślizgi, fruujące granaty i race, tryb niewidzialności, który umożliwia taktyczną zmianę pozycji w trakcie największej jatki – wszystko to sprawia, że w walce można się zakochać. I to jeszcze zanim zobaczymy, co Trepang2 wyrabia w zwolnionym tempie.

Prosto z Hongkongu

No właśnie, jak opisać tryb bullet time, by w niczym mu nie uchybić? Toż on dostarcza niemal artystycznych uniesień. Tajne bazy czy wnętrza pałaców wraz ze zdeteterminowanymi, by nas

■ Czasem gra pozwala nam się na chwilę wydziścić. A zaraz potem zaczyna straszyć.



OKIEM SIEKIERY

OCENA **7+**



Piękny hołd dla F.E.A.R. Z oczywistych względów to projekt skromniejszy, lecz zaskakująco widowiskowy, a przy tym diabelnie satysfakcjonujący. Czasem wytraca tempo, szczególnie w tych momentach, gdy próbuje eksperymentować z narracją i zaczyna udawać horror, ale to drobiazgi. FPS grzechu wart.

Recenzję autorstwa Eugeniusza Sikiery znajdziesz na cdaction.pl.



Tak efektownej destrukcji otoczenia nie widzieliśmy jeszcze w żadnym FPS-ie.

ukatrupić, wrogami stają się płótnem, a gnaty i kule to nasze pędzle i farby. Za ich pomocą wyczarowujemy wprost cudowne sceny destrukcji. Chaos, jaki wywołujemy w świecie Trepang2, to coś nadzwyczajnego, rozwinięcie mechanizmów oryginalnego F.E.A.R. do absolutnego ekstremum.

W trakcie wymiany ognia wszystko po prostu lata dookoła: od papierów czy mebli, przez łuski, kule i kończyny, aż po kawałki ścian i podłóg. Powietrze wypełniają dym i iskry. Kolumny podtrzymujące sklepienia rozpadają się

aż do stalowych zbrojeń. Drewniane drzwi zmieniają się w setki drzazg, a okna w tysiące odłamków. W trybie bullet time możemy się tym wszystkim rozkoszować, chłonąć to, że przed naszymi oczami rozgrywa się sceny totalnego zniszczenia. Przysięgam, gdyby akcję któregoś z poziomów przenieść do herbaciarni i włożyć w usta bohatera ze dwa słowa po kantońsku, to iluzja, że siedzimy wewnątrz filmu Johna Woo, byłaby doskonała.

I nic nie szkodzi, że to efekciarstwo, że większość latających wokół nas obiektów nie jest tak naprawdę fizycznie reprezentowana w przestrzeni gry, a rozpada się tylko to, co twórcy gry starannie pod tym kątem przygotowali. Trepang2 to wyśmienity prestidigitator – pokazuje nam sztukę, i niby wiemy, że to wszystko kuglarstwo, ale i tak dajemy się oszukać.

O co ta awantura?

Powstaje więc pytanie: Skoro jest tak dobrze, to dlaczego nie okrzyknijmy Trepang2 grą roku, dekady albo i stulecia? Otóż – i mówię to z ogromnym żalem – nie wszystko udało się z dzieła Monolithu skopiować czy usprawnić tak, jak zrobiono to z mechaniką walki. A na pewno nie wyszło to, jak produkcja snuje swą opowieść.

Nie zrozumcie mnie źle. Trepang2 uderza w te same tony, co F.E.A.R., a sposobowi, w jaki tworzy atmosferę grozy i niesamowitości, trudno cokolwiek zarzucić (może poza jednym chwytem typu jump scare, kiedy ni z tego, ni z owego na ekranie pojawia się wyjątkowo szpetna, zmutowana paszcza potwora). Problem polega na tym, że **wszystko, co oferuje Trepang2 w warstwie fabularnej, po prostu się ze sobą nie klei.**

Cała gra składa się z 11 ekspedycji – pięciu fabularnych i sześciu pobocznych – oraz epilogu. Misje główne są dość długie (chwilami nawet za bardzo) i opowiadają o kolejnych eskapadach jednostki Task Force 27 oraz wchodzącego w jej skład cyngla o nadludzkich mocach – w tę rolę oczywiście wcieli się gracz. W ramach tychże misji walczymy z różnymi złoćcami, reprezentującymi tajemniczą korporację i jeszcze bardziej tajemniczy kult. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że – wyjąwszy wątek badań genetycznych – brakuje tym ekspedycjom spójności, wciągającego motywu przewodniego. Ot, latamy sobie z miejsca na miejsce, prujemy do bandziorów i wracamy do bazy. Do tego dochodzą misje poboczne, które zmuszają nas do wykonania prostych zadań (najczęściej postania w określonym miejscu i strzelania do kolejnych fal wrogów). Dodać powinienem, że rozgrywamy je na naprawdę niewielkich mapkach. Czy wszystko to zostało połączone jakąś intrygą, głównym wątkiem? Ano zostało, tyle że – aż do finalnego zwrotu akcji – nie jest to opowieść, która kogokolwiek pochłonie.

Mały budżet, duża miodność

Cały czas miałem wrażenie, że twórcy gry najpierw wymyślili niesamowite i bardzo różnorodne mapki, na których będziemy mogli dawać upust swym



Wrogowie wykazują się inteligencją i potrafią działać zespołowo.

morderczym instynktom, a dopiero potem zaczęli się zastanawiać, jak to wszystko połączyć w całość. I chyba nie poświęcili tym rozważaniom zbyt wiele czasu. Nie spodziewałem się, że kiedyś to powiem, ale naprawdę od-

FPS tak dobry, że aż strach. A może raczej – F.E.A.R.

czuwałem tu brak Almy i rozumiałem, że postać ta – choć w trakcie zabawy w F.E.A.R. o mało nie doprowadziła mnie do zawału – rzeczywiście była w fabule dzieła Monolithu kluczowa. Pod koniec gry zacząłem też odczuwać kilka innych braków, chociażby w warstwie dźwiękowej. Bo choć efekty są znakomite, a pogaduszek wrogich specjalsów słucha się z rozkoszą, to powtarzający się po raz setny utwór przewodni dla walki zaczyna w pewnym momencie nużyć. Cóż, to częsta bolećka „indyków” tworzonych przez niewielkie studia.

Ponarzekawszy sobie na to, co w Trepang2 nie wyszło, muszę wszakże wrócić do tego, o czym pisałem na początku. Po 10 godzinach spędzonych na przejściu kampanii odpaliłem sobie „symulację treningową”, czyli po prostu tryb hordy na bardzo prostych i niewielkich mapkach. I wiecie co? **Pokonując kolejne fale wrogów, bawiłem się chyba nawet lepiej niż w trakcie kampanii. I będę się bawił dalej.** Bo radość, jakiej dostarcza mi nurkowanie między kulami w zwolnionym tempie, przebija wszystkie mankamenty tej produkcji. **[CDA]**

8+

- + znakomity gunplay
- + satysfakcjonująca walka wręcz
- + doskonały tryb bullet time
- + inteligentni przeciwnicy
- + widowisko!
- + atmosfera

- niezbyt wciągająca fabuła
- pojedyncze bugi związane z fizyką gry
- małe zróżnicowanie oprawy muzycznej

SHADOW GAMBIT

THE CURSED CREW

„Yarr!” (a czasem inne słowa z „rrr”) wykrzykiwał: **Cursian**

Ze mną i takimi grami jest trochę jak z alkoholikiem i procentami. Komandos, samuraj, kowboj, pirat? Wszystko jedno, byleby kopało.

Przeczuwam, że niejedno z was, czytając tę recenzję, zarzuci mi podwójne standardy. „Przecież, pismaku zatracony” – zagrmiecie – „w co drugim tekście stękaś, że to wtórne, to powtarzalne, a to już w ogóle milion razy było i weźcie wreszcie wymyślcie coś nowego”. Wysnuwszy tę trafną skądinąd myśl, z zawadiackimi uśmiechami skonkludujecie: „Jojczysz tak do znużenia, lecz tutaj z jakiegoś powodu nie przeszkadza ci, że kolejny raz grasz niemal dokładnie w to samo, tylko tekstury ci dla niepoznaki zmienili”. Cóż, wydało się. Świnia jestem załgana i hańba to, że mnie jeszcze nasza święta ziemia nosi, miał robakom ohydny na pastwę wieczną wydać. No ale co ja, do kroćset, poradzę, że ciągle mnie to bawi?! Inna rzecz, że kiedy posiedzieć przy niej trochę dłużej, gra okazuje się bardziej innowacyjna, niż mogłoby się wydawać.

Morskie opowieści

Zacznijmy od kwestii klimatu. Shadow Tactics było względnie przyjemne i trzymało się „realistycznej” wizji dawnej Japonii. Desperados III pozwalało już sobie na drobne szaleństwa, głównie za sprawą posługującej się magią voodoo grywalnej bohaterki. Choć niejedno oblicze skrzywiło się przed laty na obecność cza-

Gra okazuje się bardziej innowacyjna, niż mogłoby się wydawać.

rownicy, moim zdaniem pozytywnie wpływała na zabawę, bo jej umiejętności wprowadzały nieco ożywienia we wciąż świetną, ale dość już odtwórczą rozgrywkę. Doszedłszy do podobnych wniosków, projektując nową grę, Mimimi postanowiło pójść na całość i wszelkie „logiczne” ograniczenia wywalić do kosza.

Shadow Gambit podchodzi do pirackich klimatów z dużą swobodą i zamiast smutnych oberwańców stłoczonych na ledwie trzymającej się kupy łupinie podsuwa nam kolorowy korowód żywych trupów, wiedźm i innych odchyleńców. Co więcej, **całość utrzymano w bardzo swobodnym, dowcipnym tonie. Od razu dodam, że nie jest to humor wymuszony i żenujący** jak w nowym Saints Row. Gdybym koniecznie musiał wskazywać podobieństwa, zasugerowałbym pewnie Divinity: Original Sin II, bo czuć tu to samo uwielbienie absurdu.

Osoby przepadające za poważniejszym podejściem będą krzywiły się tym bardziej, że gra zaskakuje mocno stawia na kwestie fabularne. Nie brakuje chociażby filmików czy lekko animowanych plansz uatrakcyjniających co istotniejsze dialogi. Ponadto z każdym członkiem drużyny można pogadać pomiędzy

misjami i dowiedzieć się czegoś więcej o jego osobowości, a nawet zaliczyć poświęcone mu zadania.

Piracka magia

Mimo drastycznej zmiany stylistyki gra się w to bardzo podobnie jak w poprzednie dzieła studia. Skradanie się, eliminowanie wysuniętych patroli, wspólne działania całej drużyny odpalane na jedno kliknięcie – wiecie, o czym mowa, więc nie będę się powtarzał. Grunt, że całość **okazuje się tak satysfakcjonująca, jak to tylko Mimimi potrafi**. Skupmy się lepiej na tym, co względnie świeże.

Desperados III było bardzo udaną produkcją, lecz miało ten problem, że

– pomijając specjalistkę od voodoo – praktycznie nie oddało w ręce gracza nowych zabawek, a jedynie przemieszało pomiędzy członkami drużyny zdolności zaczerpnięte z Shadow Tactics. Tutaj, **choć da się oczywiście dostrzec znajome triki, aż roi się od nowych możliwości**. Jedną z postaci potrafi np. teleportować się na krótkie odległości oraz zatrzymywać czas dla wybranego wroga, chwilowo uniemożliwiając mu podjęcie jakichkolwiek działań. Już samo to wystarczy, by wykręcać naprawdę niesamowite akcje. Wyobraźcie sobie taką sytuację: bohaterka skacze na łeb jednemu przeciwnikowi, „zamraża” zegar dla jego kompana, a następnie błyskawicznie się teleportuje, by po-



■ Okręt pełni funkcję bazy wypadowej i miejsca, w którym można pogawędzić z towarzyszami.

derżać mu gotowe do podniesienia alarmu gardziółko. Wszystko to w czasie poniżej dwóch sekund.

Naturalnie mówimy tu o najprostszym zastosowaniu możliwości jednej tylko

nim, by było wiadomo, w co się człowiek pakuje, przygarniając danego gagatka.

Raj kombinatora

Wolność wyboru drużyny niesie za sobą ciekawe konsekwencje w kwestii projektów poziomów. Dawniej poszczególne mapy były cyzelowane pod ściśle określonych bohaterów, a skoro autorzy zawsze wiedzieli, jakimi narzędziami będzie dysponował w danym momencie gracz, mogli przygotować mu odpowiedni „tor przeszkód”. Nie mając już tego komfortu, musieli uciec się do tworzenia uniwersalnych lokacji. Nie znaczy to, że jest nudniej – przyjęto po prostu odmienną filozofię.

Poziomy stały się otwarte, obszerniejsze i oferują jeszcze większą swobodę niż wcześniej. Istnieje cała masa różnych tras, na które można się zdecydować, więc niezależnie od ekipy cel misji zawsze da się zrealizować... czasem w naprawdę niecodzienny sposób. Kombinowania jest zatem co niemiara, ale rozwiązanie ma niestety swoje wady. Twórcy wielokrotnie wysyłają gracza na te same mapy, aby wykonywał różne zadania. Z reguły zwiędza się wtedy rejony, w które wcześniej nie było potrzeby się zapuszczać, niemniej pewne fragmenty się powtarzają, a kiedy trzeci raz trzeba przebić się do szczególnie dogodnego punktu ewakuacji, czyszcząc okolicę z identycznie roztawionych strażników, trudno się nie skrzywić.

Ukłon w stronę nowicjuszy

Przed premierą twórcy informowali, że Shadow Gambit ma być przystępniejszy dla nowicjuszy. Dlatego – jako człowiek z pewnym doświadczeniem w tego typu tytułach – bałem się, że w najnowszym dziele Mimimi Games zwyczajnie się zanudzę. Czy słusznie? Częściowo. W pierwszej połowie gry domyślny poziom trudności wydaje się zbyt niski. Czasu na poprawę ewentualnych błędów jest sporo, wprowadzono nawet coś w rodzaju systemu otwartej walki. Wywołanie alarmu uaktywnia w bezpośredniej okolicy licznik pokazujący, za ile sekund strażnicy się



■ „Spadło mi na głowę takie wielkie pudło” – no, kto pamięta, he?



■ Nowych trików nauczyli się nie tylko bohaterowie, ale też ich przeciwnicy.

uspokoją i wrócą do standardowych działań. Jeśli więc po wpadce drużynie uda się odbiec kawałek od miejsca zbrodni i gdzieś ukryć, obędzie się bez zaczynania od początku.

Osobiście grałem jednak „po staremu” z palcem na szybkim wczytywaniu, bo nieporadność, z jaką AI starała się mnie znaleźć, zabijała całą frajdę, podobnie zresztą jak fakt, że powalony członek drużyny nie umiera od razu i można go ocucić. Najważniejsza wieść jest taka, że jeśli komuś to wszystko nie pasuje, **może po prostu podbić poziom trudności, a nawet zaprojektować własny i dostosować do swoich potrzeb rozmaite parametry**, w tym maksymalne życie załogi, czas reakcji patroli itd. Weteranom sugerowałbym zacząć od trzeciego z czterech ustawień – powinno to odpowiadać mniej więcej wyzwaniom z Desperados III i niejedno czoło zrosić potem... choć pod koniec nawet na „normalu” trzeba się nieźle wysilić. Innymi słowy: nie przejmować się, brać, grać i cieszyć się umiejętnościami nowych postaci, bo wiele z nich zmusi was do zerwania z dawnymi przyzwyczajeniami. Pani z armatą chociażby. Sami zobaczycie.

[CDA]

8+

- + projekty map i frajda ze skradania się
- + wymiennie nowe zdolności drużyny
- + swoboda w kompletowaniu ekipy...
- + ...i obieraniu drogi do realizacji celu
- + większy nacisk na fabułę, sporo rozmów
- + sympatyczni bohaterowie
- + „magiczno-piracki” klimat
- otwarta walka jest koślawą i lepiej ją zignorować
- mapy są wykorzystywane wielokrotnie, co pod koniec lekko męczy

postaci, a tych łącznie pojawia się w grze niespełna 10, z czego zazwyczaj na misję można zabrać maksymalnie trzy. Co ważne, nic nie jest odgórnie narzucone, bo selekcji składu dokonuje się osobiście. Sę w tym, że pula dostępnych w danym momencie piratów nie musi być dla każdego taka sama, ponieważ Shadow Gambit oferuje dużą swobodę w kwestii kolejności rekrutacji. Oczywiście ostatecznie i tak na pokład trafią wszyscy, ale stanie się tak dopiero po kilkunastu godzinach zabawy. Trochę szkoda zatem, że podejmując decyzję, można poślikować się tylko enigmatycznymi opisami, z których na dobrą sprawę niewiele wynika. Przydałby się dostęp do samouczków postaci przed ich zatrudnieniem, a nie po

■ Dmuchał na rozgrzane PS5: **rajmund**

Niektórzy miłośnicy japońskiego cyklu od lat domagają się większego nacisku na „fantasy” obecne w jego nazwie. Square Enix wreszcie wsłuchało się w głosy graczy, którym tęskno do „dziewiątki” czy „dwunastki”. Jednak chyba nikt nie przewidział, jaki kształt przyjmie powrót do takich klimatów...

FINAL FANTASY XVI

„**Szesnastka**” to z jednej strony mocny zwrot w kierunku estetyki fantasy. Biorąc pod uwagę singleplayerowe odsłony serii, najbardziej zdecydowany od czasów „dwunastki”. Z drugiej strony zbiegł się on z decyzją o postawieniu na mroczną i dojrzałą fabułę. Naoki Yoshida, producent Final Fantasy XVI, na każdym kroku podkreślał, jak ważnym źródłem inspiracji była dla niego „Gra o tron”. W wywiadach przyznawał nawet, że wymagał od wszystkich swoich podwładnych, by zakupili sobie komplet

blu-rayów z serialem HBO. Przemierzając świat stworzony przez Square Enix Creative Business Unit III, często jednak łapałem się na dylemacie: **Czy to wciąż zaledwie efekt inspiracji, czy też powinniśmy już mówić o japońskiej wariacji na temat cyklu pióra George’a R.R. Martina?**

bez używania kryształów. Jeśli jednak ktoś taki jest za słaby, by zapanować nad eikonem, zostaje Nosicielem – niewolnikiem naznaczonym charakterystycznym piętnem wypalaniem na twarzy, które nie pozostawia wątpliwości, że należy traktować go jak podczłowieka.

Nadążacie? No to spróbujmy przybliżyć sobie historię, którą opowiedziano w tak skonstruowanym uniwersum.

Fantazja lodu i ognia

Głównym bohaterem 16. odsłony Final Fantasy jest pierworodny syn arcyksięcia Elwina władającego Rosarią, Clive Rosfield. Wręcz urodził się on z mieczem w ręku, toteż zostaje mianowany Pierwszą Tarczą Rosarii i ochroniarzem młodszego brata – wyznaczonego na dziedzica tronu Dominanta Feniksa Joshuy. Wraz z chłopcami, którzy traktują ją jak prawdziwą siostrę, wychowuje się Jill Warrick, księżniczka Północnych Terytoriów oddana pod opiekę Elwina jako gwarantka pokoju. Rodzinnego

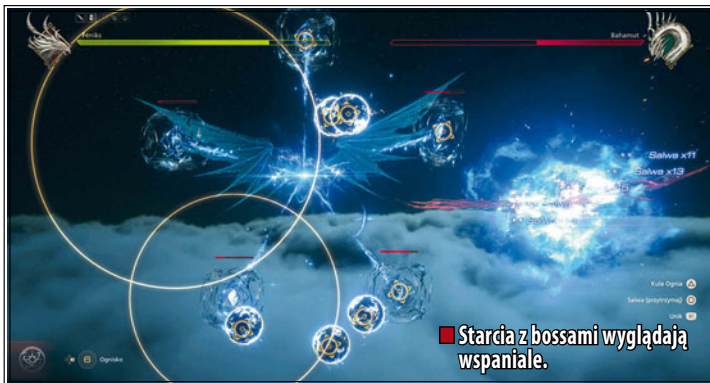
■ Coś mi mówi, że Assassin’s Creed Mirage nie będzie wyglądać równie dobrze.



Akcja Final Fantasy XVI rozgrywa się w krainie Valisthea podzielonej na dwa bliźniacze kontynenty: Sztormui i Popiołu. Rozwój był tu uzależniony od Matczynych Kryształów zapewniających miastom i całemu imperium dostęp do eteru – życiowej energii i zarazem źródła wszelkiej magii. Teoretycznie mocy powinno wystarczyć wszystkim państwom, z czasem jednak zaczęto prowadzić wojny o ziemie bogate we wspomniany surowiec. Do tego dochodzą eikony, czyli potężne istoty powiązane z ośmioma żywiołami. Ich siła drzemie w Dominantach – wybrańcach, którzy potrafią okiełznać te niszczycielskie bestie, a także posługiwać się magią



■ W Valisthei wyobraźnia architektów nie zna granic.



■ Starcia z bossami wyglądają wspaniale.

obrazu dopełnia wierny pies Torgal, towarzyszący Clive'owi od szczenięcia, a po latach czynnie wspomagający go w walce za sprawą ostrych zębów i tajemniczych mocy.

Rosariańska sielanka zostaje brutalnie przerwana, gdy Rosfieldowie wyruszają pewnego dnia do Bramy Feniksa – tam atakują ich ludzie Świętego Cesarstwa Sanbreque. Arcyksiążę Elwin ginie, co budzi w Joshui moc jego eikona. Młodzieniec nie jest jednak w stanie

cić drugiego eikona ognia, jednocześnie też wypowiadają wojnę przywódczyni elitarnych wywiadowców Królestwa Waloedu, Benedyktie Harman, a następnie Hugonowi Kubce, jednej z najważniejszych figur dhalmeckiej polityki...

Plejada postaci występujących w Final Fantasy XVI jest potężna i zróżnicowana, a **fabuła nie raz i nie dwa potrafi skreślić w niespodziewanym kierunku. Konsekwencje takich zwrotów akcji bywają poważne** – jeśli macie za

Pierwszy raz po polsku

Przez wiele lat polskim entuzjastom japońskiej serii musiały wystarczać fanowskie tłumaczenia kolejnych odsłon. Szczególnie wyróżnia się na tym polu działalność Ogrodu Balamb, który stworzył polonizację m.in. ósmej, dziesiątej, trzynastej i piętnastej części, a także remake'u siódmej. W przypadku Final Fantasy XVI nie będzie już takiej potrzeby – „szesnastka” jako pierwsza w historii cyklu doczekała się oficjalnego spolszczenia.

To bardzo miły gest, zwłaszcza że np. Capcom wycofał się z takich zabiegów na naszym rynku. Square Enix zadbało tymczasem o polskie napisy – prawdopodobnie to zasługa bliskiej współpracy z Sony, które zawsze dba o lokalizację swoich najważniejszych tytułów. Choć zdarzają się w pewne stylistyczne niezręczności, a niekiedy nawet błędy techniczne i gramatyczne, to w ogólnym rozrachunku polska wersja wypada całkiem nieźle. Szczególnie gdy weźmie się pod uwagę ogrom tekstu dostępnego w grze... Tylko może z tymi przekleństwami nieco przesadzono?

ca czują, że zrobili, co mogli, byśmy się w niej nie pogubili.

Korytarze do wolności

Skoro już wiemy, że Rosfieldowie to tacy lordowie z Winterfell, Clive i Joshua są tutejszymi odpowiednikami Jona Snowa i Brandona Starka, a eikony pełnią podobną funkcję, co smoki w Westeros, pora ustalić, jak się w to wszystko w ogóle gra. Final Fantasy XV rodziło się w bólach przez dekadę jako spadkobierca problematycznej podserii

Jeśli zaakceptujecie FFXVI jako akcyjniaka, a nie rozbudowanego erpega, będziecie się doskonale bawili.

nad nim zapanować, a w efekcie zamek zostaje spalony. Gdy Clive próbuje pomóc bratu, dostrzega niezidentyfikowaną postać w kapturze, a chwilę potem z płomieni wyłania się drugi eikon ognia, który siejąc powszechne zniszczenie, zabija Joshuę. Tajemnica bestii (dotychczas w historii Valisthei żaden żywiol nie miał dwóch eikonów) stanowi jeden z głównych punktów wyjścia historii.

Krew eikonów

To tyle, jeśli chodzi o prolog. Główna akcja rozpoczyna się 13 lat później, gdy sytuacja geopolityczna Valisthei wygląda znacznie inaczej, a Clive zostaje wysłany na wojnę z Żelaznym Królestwem. Jego celem jest wyeliminowanie Dominantki Sziovy, ale ostatecznie misja kończy się w niespodziewany sposób. W międzyczasie poznajemy Cida Telamona – Dominanta Ramuha i wojownika o wolność Nosicieli. Bohaterowie decydują się rozwiązać tajemni-

sobą Final Fantasy VI i pamiętacie pewne tragiczne wydarzenia, które wywracały cały świat gry do góry nogami, to wiedźcie, że tutaj stosuje się podobne zabiegi. Może nie są wprowadzane aż na taką skalę, ale wciąż robią wrażenie.

Z 45 godzin, jakie zajęło mi przejście „szesnastki”, kilkanaście przypadło na same cutscenki. Tym bardziej należy pochwalić twórców za fenomenalny system encyklopedyczny: możemy przytrzymać touchpad DualSense'a w dowolnym momencie każdego filmiku, by wyświetlić kontekstową listę postaci czy miejsc odgrywających w nim kluczową rolę. Do tego dochodzi kronikarz Harpocrates, u którego prześledzimy szczegółowo i stale aktualizowany wykaz haseł związanych z całym światem Valisthei i wszystkimi bohaterami. Japończycy doskonale zdawali sobie sprawę z tego, jak rozbudowaną i pogmatwaną historię stawiają przed graczami, ale jako odbior-

Fabula Nova Crystallis zapoczątkowanej przez „trzynastkę”. Zmianom na stołku reżyserskim, a także poważnym ewolucjom całej koncepcji nie pomagał z pewnością fakt, że Square Enix zamarzyło się wprowadzenie do cyklu ogromnego otwartego świata stworzonego na modłę zachodnich hitów. Z perspektywy czasu nie mam większych wątpliwości co do tego, że nie był to udany eksperyment. Twórcy najwyraźniej doszli do podobnych wniosków, gdyż w „szesnastce” powrócili do formuły znanej ze starszych części.

Cała rozgrywka została podzielona na **rozdziały: początkowo mogą wydawać się niedługie, a ich korytarzowość budzi niepokojące skojarzenia z „trzynastką”, ale z czasem będą obejmować coraz większe obszary** i nawet ich konstrukcja stanie się bardziej skomplikowana. Niekiedy trzeba powrócić do wcześniej odwiedzanej





Tak mogłaby wyglądać wojna stuletnia w świecie Final Fantasy.



Piękne widoki potrafią skutecznie odwrócić uwagę od pojedynku.

OKIEM OTTONA

OCENA **8**



Final Fantasy XVI to techniczny majstersztyk. Poziom wykonania niektórych sekwencji wręcz imponuje, ale obrona konwencja okazuje się nie do końca wystarczająca, by udźwignąć 40 godzin zabawy. Czuć też, że twórcy zbyt mocno skupiali się na ucieczce przed krytyką, skutkiem czego gra sprawia wrażenie zbyt ugrzecznionej.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.



lokacji, by wykonać jakieś zadanie poboczne albo zlecenie na rzadkiego potwora. W wędrówkach po mapie świata (która – to już naprawdę nie powinno nikogo dziwić – stylistycznie i kolorystycznie jest ładząco podobna do mechanizmu z czołówki „Gry o tron”) pomagają gęsto rozmieszczone obeliski do szybkiej podróży, a co większe lokacje można przemierzać na grzbiecie chocobo (wpierw trzeba go jednak odblokować, a to wymaga kilkunastu godzin grania). Jak na prawdziwie next-genową produkcję przystało, ekranów ładowania tutaj nie uświadczymy – najwyżej kilkusekundowe zaciemnienia obrazu przy zmianie lokacji.

Final Fantasy XVI to zarazem zupełnie nowy poziom westernizacji tej serii. Pomijając dzieła Martina, twórcy ewidentnie byli zapatrzeni w takie gry jak *Kingdom Come: Deliverance* czy *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Mimo że wszystkie postacie wciąż charakteryzuje nienaturalne piękno, sam świat jest pełen surowości inspirowanej średniowieczną Europą. Choć dokonano zauważalnego skoku w porównaniu z „piętnastką”, która raziła najgorszymi fetch questami, zadania poboczne dalej wypadają dość kiepsko w zestawieniu

z tymi z dzieła CD Projektu Red (nadal stanowczo zbyt często zdarza się roznoszenie jabłek czy talerzy z zupą). Niemniej trafiają się i takie, które pozwalają nam lepiej poznać świat lub bohaterów gry (w tym tajemnicę mocy

Takich pojedynków z bossami nie powstydziałaby się seria *God of War*.

Torgala), a od czasu do czasu czeka na nas nawet niespodziewany zwrot akcji. Pochwały należą się na pewno za częste zmiany scenerii. Autentycznie czuć, że Valisthea to ogromny świat, który w jednej chwili zachwyci nas zielonym lasem, by za moment przenieść akcję na gorącą pustynię.

Clive May Cry

Jedną z najważniejszych atrakcji Final Fantasy XVI od początku miał stanowić zupełnie nowy system walki. Nie bez powodu Square Enix zatrudniło Ryotę Suzukiego, specjalistę z Capcomu, który był m.in. jednym z projektantów *Devil May Cry 5*. To jemu zawdzięczamy niezwykle dynamiczne starcia, które tchnęły w serię drugie życie.

Nie uwierzę, że ktokolwiek, kto posiedzi dłużej w „szesnastce”, będzie żałował ograniczenia elementów erpegowych na rzecz akcji czy tęsknił do starć turowych. Walka Clive'em (towarzyszami steruje AI, pomijając

Torgala – jemu możemy wydawać proste komendy) daje mnóstwo frajdy i satysfakcji, szczególnie w połączeniu z niezwykle prostym i czytelnym systemem rozwoju eikonów. W toku fabuły odblokowujemy kolejne bestie, a zdobyte punkty doświadczenia przeznaczamy na wykupywanie lub ulepszanie ich umiejętności.

Ataki możemy oczywiście łączyć w kombosy, w międzyczasie wspomagać się miksturami leczącymi lub wzmacniającymi, a po całym świecie poukrywane są przedmioty, które dodatkowo wpływają na umiejętności Clive'a i jego demonicznych pomocników. Gdy zadamy przeciwnikowi wystarczająco dużo obrażeń, zostaje on oszołomiony, co



Kiedy wersja na PC?

Final Fantasy XVI trafiło na rynek jako tytuł na wyłączność konsol PlayStation 5. W materiałach reklamowych jest mowa o ekskluzywności, która potrwa przynajmniej do końca 2023 roku. Naoki Yoshida wyjaśniał, że dzięki takiej decyzji Sony nie tylko wsparło produkcję finansowo, lecz także brało czynny udział w jej powstawaniu, służyło wsparciem technicznym oraz zajęło się promocją (przypomnę, że FFXVI poświęcono całą 25-minutową edycję State of Play).

Czy to oznacza, że w najnowszą produkcję Square Enix nie zagramy na innych platformach? Na Xbokсах najprawdopodobniej nie doczekamy się jej nigdy – tak przynajmniej wynikało ze słów, które padły z ust Jima Ryana, szefa Sony, w trakcie niedawnych przesłuchań przez Federalną Komisję Handlu w związku z przejęciem Activision Blizzard przez Microsoft. Jeśli zaś chodzi o port na PC, możemy się go spodziewać w nieco dalszej przyszłości. Yoshida wielokrotnie wskazywał, że jego zespół w 120% skupił się na optymalizowaniu tytułu na potrzeby PS5, lecz wersja na komputery wciąż znajduje się w jego odleglejszych planach.



powinno stanowić dla nas jasny sygnał, by uderzyć w niego wszystkimi najpotężniejszymi sztuczkami.

Taniec ze słowami

W hubach możemy rozegrać ukończone rozdziały raz jeszcze, a także powrócić do nich w trybie arcade, gdzie czeka nas bicie rekordów punktowych niezmaczone fabułą. **Jeśli jednak kogoś interesuje przede wszystkim opowieść, czeka na niego opcja obniżenia poziomu trudności.** Po skorzystaniu z niej gra przechodzi się praktycznie sama, bo otrzymujemy specjalne pierścienie, które pozwalają m.in. automatycznie robić unik i wyprowadzać najpotężniejsze ataki. W standardowym wariantcie większych problemów potrafią przysporzyć raczej tylko rzadkie potwory ze zleceń, ale po ukończeniu gry odblokowujemy specjalny tryb Final Fantasy, który zapewnia już atrakcje dla graczy żądnych wyzwań. Najwięcej frajdy zapewniają oczywiście walki z bossami. A co dopiero pojedynki eikonów pozwalające wcielić się w te bestie i czasem przyjmujące nawet formę minigier w stylu NieR: Automata.

Nieco gorzej sprawa wygląda po każdym ważniejszym starciu. Jak na Final

Fantasy przystało, na ogół oglądamy wtedy półgodzinny zlepek cutscenek. Żeby jeszcze chociaż działa się w nich coś ciekawego, ale większość to zachowawczo wyreżyserowane, pełne krągłych i podniosłych słów dialogi, które nie mają końca. Biorąc pod uwagę, ile odważnych zmian do sprawdzonej formuły serii wprowadzono w „szesnastce”, przedstawianie całej fabuły w takiej formie bardzo rozczarowuje. W porównaniu z dynamiczną walką czy zwartą konstrukcją świata odpalanie co chwila przegadanych filmików na kilkanaście minut jawi się jako coś z innej epoki. Nawet jeśli opowiadają dobrą historię i potrafią być przy tym niesamowicie piękne.

Gen nextgenowości

Szczególnie że Final Fantasy XVI to przecież nie tylko zupełnie nowa generacja tego kultowego cyklu, lecz także flagowy tytuł PlayStation 5 współtworzony przez Sony. Gra, która brzmi i wygląda prześlicznie. Nawet jeśli zdarzają jej się spadki framerate'u w trybie jakości, nie odczułem ich zbyt boleśnie. **Za absolutny skandal uważam natomiast komunikaty o przegrzewającej się konsoli (zdarzyło mi się ujrzeć je kilka razy).** Regularnie odkurzam ten sprzęt, więc



wątpię, żeby to w tym leżał problem, zwłaszcza że w żadnej innej produkcji nie spotkałem się dotąd z czymś takim. Sam kierunek artystyczny i projekt postaci czy eikonów to tradycynie dla serii Final Fantasy robota najwyższej klasy. Również Masayoshi Soken doskonale sprawdził się w roli kompozytora ścieżki dźwiękowej, proponując zarówno wzruszające melodie, jak i zagrzewające do bitwy kompozycje, w których obok podniosłych chórów znalazło się miejsce dla nowocześniejszej elektroniki.

Jeśli tylko potraficie zaakceptować fakt, że Final Fantasy XVI to solidny akcyjniak, a nie rozbudowany epege z wyborami moralnymi, stawiam dolary przeciwko orzechom, że będziecie się doskonale bawili. **Historia Clive'a nie porwała mnie od pierwszej chwili, ale z biegiem niekończących się cutscenek wciągnąłem się w jego losy,** a chyba jeszcze bardziej w poczynania antagonistów tej odsłony. Jeżeli Square Enix nie przestanie w przyszłości dokonywać równie odważnych wolt stylistycznych i gameplayowych, to nie mam większych wątpliwości co do tego, że jeszcze doczekamy Final Fantasy XXVII przewidzianego w Deus Eksie: Buncie ludzkości. **[CDA]**

8

- + świetny system walki
- + piękna grafika
- + rozbudowana historia i dający się lubić bohaterowie
- + różnicowany świat

- stanowczo zbyt przegadana
- nudne zadania poboczne
- problemy z przegrzewaniem się konsoli



IMMORTALSTM

OF AVEUM

■ Strzelał z ręki: **Eugeniusz Siekiera**

Magia jest wszystkim. Otacza ten świat i spaja go, a jednocześnie dewastuje. Nie bezpośrednio, ale rękami ludzi, którzy okiełznali potężną moc i niestety swoim zwyczajem wykorzystują ją niewłaściwie, wyniszczając się we Wszechwojnie od niepamiętnych czasów.

Problemem jest nie tylko odwieczny konflikt między siłami Armii Światła Lucjum a Nocnymi Ostrzami Rasharnu, lecz także Rana. To leżąca w samym sercu Aveum gigantyczna szczelina, rozrastająca się z każdym dniem i grożąca pochłonięciem pięciu królestw. Można tego świata zdążyć sobie sprawę ze zbliżającej się katastrofy, ale łatwiej im ignorować fakty. Pochłonięci sporem o kontrolę nad magią wszystkie działania podporządkowują wojnie. W niej zaś najwięcej do powiedzenia mają magini, naj-

potężniejsi ludzie, którzy opanowali mistyczne siły na poziomie niedostępnym zwykłym śmiertelnikom. Wśród nich szczególnie szacunek wzbudzają Nieśmiertelni – elitarni obrońcy Lucjum i ostatnia nadzieja królestwa. Jak możecie się domyślić, będziemy jednym z nich, zanim jednak zasilimy szeregi najlepszych z najlepszych, musimy cofnąć się o pięć lat.

Jesteś czarodziejem, Harry!

Naszego bohatera poznajemy w Serenie, wielopoziomowym mieście obrastającym gigantyczny most zbudowany przez pradawną cywilizację. Lekko duch i drobny uliczny złodziejasek Jak nie pojmuję, że jego towarzyszką Luna chce zostawić obecne życie za sobą – zarówno aktualny fach, jak i własny kąt oraz grupę młodych przyjaciół, z którymi mieszka pod jednym dachem. Dziewczyna planuje zaciągnąć się do Armii Światła, by dobrowolnie wpaść w tryby wojennej maszyny, z czego niewielu uchodzi z życiem.

Optyka Jaka zmienia się w dniu, gdy siły głównego złota, niejakiego Sandrakka, przypuszczają atak na Seren. Pewna część miasta zostaje zniszczona, Luna i reszta dzieciaków giną, a **bohater w przypiływie wściekłości uwalnia pokłady skumulowanej mocy. Okazuje się bowiem przebudzonym, osobą o olbrzymim potencjale magicznym**, który niespodziewanie aktywował się w wyniku dramatycznych przeżyć. Na miejscu pojawia się Kirkan, wielka magini Zakonu Nieśmiertelnych, oferując Jakowi fuchę w armii. Dzień wcześniej chłopak by ją wyśmiał, teraz nie ma nic do stracenia. Pięć lat później nadal jest traktowany jak niedoświadczony młokos. Gdy w końcu przejdzie selekcję, czyli sprosta szczególnie wymagającemu wyzwaniu (dla uproszczenia nazwijmy je torem przeszkód), awansuje na Nieśmiertelnego i z miejsca zdobędzie szacunek braci i sióstr z Zakonu.

■ Niektórzy enpece mają coś do powiedzenia, choć nie zawsze gadają z sensem.



Ophe: Jeśli nie, wybacz nam, Świeco. Lata młok nam w głowie.

■ W walce z typowymi tankami najlepiej sprawdza się czerwona magia na bliskim dystansie.



■ W świątyniach cienia przetestujemy nabyte umiejętności



Tyle, jeśli chodzi o zarys ogólny. Fabuła angażuje i odgrywa dość istotną rolę, choć naszpikowana jest przemielonymi wielokrotnie kliszami i bywa boleśnie przewidywalna. Z kolei dialogi napisano ze swadą, ale drażni bijący z nich luz i szczeniackie dowcipy, które nie licują ze światem stojącym u progu zagłady. I ta dwoistość dotyczy całej gry – na każdą zaletę przypada przynajmniej jedna wada podobnego kalibru.

Piu-piu z laserka

A jak się w Immortals of Aveum gra? To strzelanka, choć dość nietypowa, bo nie uświadczymy w niej broni palnej. Jest za to całkiem nieźle zaprojektowany system magii podzielonej na trzy kolory. Główny element wyposażenia stanowią tzw. pieczęcie, czyli zakładane na prawą rękę metalowe obręcze, które kumulują moc, nadając kształt surowej energii, a w efekcie pozwalają strzelać, co łudząco przypomina obsługę klasycznych spluw (po każdej serii musimy nawet przeładować!). I tak magia niebieska pozwala uderzać celnie i zadawać dość duże obrażenia (przyporównałbym ją do snajperki, choć bez funkcji przybliżenia), czerwona wali

obszarowo i najmocniej z bliska, więc jest odpowiednikiem strzelby, zielona z kolei przypomina broń maszynową, cechuje ją szybkie tempo wyrzucanych ładunków, ale pojedynczy pocisk rani mniej dotkliwie.

To nasz główny arsenał, lecz na tym zabawa się nie kończy. Do lewej dłoni przypisano talizmany, przedmioty dwójakiego zastosowania – pomagają rozwiązywać zagadki i eksplorować świat gry, można też posłużyć się nimi w walce. Mamy więc bicz przyciągający mniejsze jednostki, skałocze pozwalające spowolnić wroga (lub jakiś ruchomy obiekt) oraz soczewkę ogłuszającą przeciwników bądź przelatującą ich zaklęcia.

Na pobojowisku, a także w okolicznych skrzyniach znajdziemy z kolei dwa rodzaje kryształów – leczące i uzupełniające manę. Magiczne paliwo potrzebne jest do aktywowania furii, czyli szczególnie potężnych zaklęć wywołujących najrozmaitsze efekty (poszczególne furie odpowiadają różnym kolorom, mogą uderzać obszarowo lub precyzyjnie w wybrany punkt). Na

koniec zostają jeszcze dominacje, najsilniejsze ataki odpalane po zapelnieniu dodatkowego wskaźnika.

Nieźle, choć chaotycznie

Niezwykle ważna jest też tarcza, która potrafi ochronić nas przed jednym lub kilkoma ciosami (zależnie od poziomu rozwoju), nim całkowicie pęknie. W walce przydaje się także błysk, czyli unik pozwalający umknąć w bok przed lecącym ładunkiem. W ogóle odniosłem wrażenie, że gra używa podejrzanie wielu dziwnych nazw dla znanych ruchów i mechanizmów, mydląc oczy i próbując udawać, że wnosi coś zupełnie nowego. Owszem, w praniu ładnie się to wszystko zaszębia, ale w gruncie rzeczy nie ma tu nic, czego byśmy w tej lub podobnej formie nie widzieli w setkach innych produkcji.

Same starcia bywają nierówne – gdy atakują nas podstawowe jednostki tego samego typu, wygrana to formalność. Gdy jednak mamy kilku wrogów wrażliwych na różne rodzaje magii,

Grę trapi zbyt wiele bolączek, by polecieć ją w pełnej cenie.

a dodatkowo wspiera ich jakiś elitarny przeciwnik, do zabawy szybko wkrada się chaos, a od migoczących kolorowych światełek ekran staje się nieczytelny. Na pewno pomógłby widok zza pleców postaci, który dałby szerszy obraz pola walki i pozwolił na szybsze reakcje.



Jakie GPU, wariacie?

Opublikowane wymagania sprzętowe Immortals of Aveum wywołały niemałe poruszenie. I trudno się dziwić, skoro w minimalnych znalazła się karta RTX 2080 Super, a zabawę w ustawieniach ultra i odpowiednią płynność w rozdzielczości 4K oferować ma najmocniejszy potwór „zielonych”, czyli RTX 4090. Żeby było zabawniej, w wersji udostępnionej nam do testów przedpremierowo nawet zalecana konfiguracja nie dzwignęła najwyższych ustawień, bo animacja cały czas skakała między 300 klatkami na sekundę a... ośmioma (!), ponadto spadki zdarzały się nawet w oknach menu. Dopiero zejście oczko niżej pozwoliło cieszyć się płynnością na poziomie 230-300 fps-ów (z włączonym DLSS-em i w 1440p). Taki stan utrzymywał się do 21 sierpnia – dzień przed premierą pojawiła się łątka pozwalająca na komfortową zabawę na „ultrasach”. Oczywiście nie zmienia to faktu, że wymagania są zaporowe, a Unreal Engine 5 i kiepska optymalizacja to fatalne połączenie.

Przyczepię się też do tego, jak bitki zostały zaszyte w samej kampanii. Niestety przez przeważającą jej część gra dość uparcie magluje schemat „ścieżka, arena, walka, ścieżka, arena, walka z bossem”. Fajne to było tak dwie generacje wstecz, dziś od podobnych projektów wymagamy mimo wszystko trochę więcej. Szczególnie od takich, które próbują ożenić liniowy, mocno oskryptowany scenariusz z półotwartą strukturą świata (choć miejscami mocno ograniczonego). Spotkałem się z opiniami porównującymi konstrukcję tego uniwersum do nordyckich odłósł God of War. Niby coś w tym jest, ale warto pamiętać, że dzieło Ascendant Studios to jednak inny budżet, mniejsza skala, a przede wszystkim nie ten poziom.

Królestwa z kartonu i dykty

Twórcy zadbali o lore i zrobili naprawdę wiele, by wykreować od zera swoją magiczną krainę. To uniwersum ze skomplikowaną przeszłością, szkoda więc, że odwiedzane tereny wydają się zbyt fasadowe. Enpece nie pozwalają mi zapomnieć, że **Aveum wyniszcza wielką wojną, ale każdemu muszą wierzyć na słowo, bo w samym świecie jest dość... sielankowo**. Mijam zadbane chatki, oporządzone zagajniki, wszędzie panuje zaskakujący spokój, ale jak okiem sięgnąć żywego ducha. Gdzie wszystkich wciągnę? Z nieobecności mieszkańców scenarzyści tłumaczy się w zbieranych notatkach, ale to dość naiwne wyjaśnienia. Przypomina to ładną makietę, którą pieczołowicie przygotował sztab specjalistów, ale zabrakło im pomysłu, by uwiarygodnić to miejsce i dostosować do realiów fabularnych.

Im większa zadyma, tym mniej czytelny ekran. Widać wszystkie kolory tęczy, tylko nie przeciwnika.



■ Czasem walka toczy się wysoko w przestworzach.



Ludzi spotykam za to w miastach hubach, choć też nie są to nigdy tłupy. I jak już zajęli z góry upatrzone pozycje, tak będą tam tkwić do śmierci, robiąc non stop to samo. W świecie gry mijają dni i tygodnie, a typ z miotłą z uporem maniaka czyści posadzkę dokładnie w tym miejscu, w którym zaczął. Biesiadnicy uczuciujący przy stołach mają nieposkromione apetyty, bo siedzą i jedzą bez końca, wciąż i wciąż. Trzech gości na placu prowadzi tak pasjonującą dyskusję, że nie potrafią jej przerwać ani nawet zmienić pozycji. Zobaczyłeś ich pierwszego dnia, możesz mieć pewność, że będą tam tkwić już zawsze. To niestety kolejny kamyczek do ogródka z napisem „sztuczny, fasadowy świat”.

Darmo szukać ścierających się choćby gdzieś w tle armii, nie ma też zniszczeń, które po tylu latach konfliktu powinny być widoczne na każdym kroku. Na traktach trafiam na kilkuosobowe grupy przeciwników, to wszystko. Sceny, kiedy przypuszczam atak z kamratami u boku, a siły wroga są odpowiednio liczniejsze, należą do rzadkości. W jednym z przerwanych dochodzi do spotkania przywódców zwaśnionych stron. Szybko robi się nieprzyjemnie, a w efekcie całe miasto zostaje zepchnięte w otchłań. Brzmi epicko? No właśnie – brzmi. O tym fakcie dowiaduję się z dziennika i kolejnej rozmowy, bo z samej animacji nie da się tego wywnioskować. Podsumowując, **zabrakło należytego rozmachu, którego można oczekiwać po konflikcie tego kalibru**.

Nie myśl, Jasiu, bo się spocisz

Aveum składa się z pięciu królestw, ale głównie przebywamy w rodzinnym Lucjum. Z czasem jednak przeniesiemy się do innych krain, m.in. złożonego z podniebnych wysp Oremenu, gdzie odwiedzimy potężną bibliotekę i zmierzmy się ze stojącymi na jej straży kownikami. Później zaliczymy wycieczkę do skrytego pod całunem śniegu Kalthusu, choć dłużej posiedzimy w jego podziemiach, skacząc nad rzekami lawy i unikając ataków demonów pożerających magię. A to ledwie połowa podróży.





■ Pod powierzchnią Aveum spotkamy stworzenia dosłownie pożerające magię.



Wyposażenie i rozwój

Pokonywanie bossów lub myszkowanie w trakcie wędrówki nagradza nas potężniejszymi pieczęciami i totemami, ponadto zbieramy pierścienie i karwasze (nie są przedmiotami kosmetycznymi, a czymś, co wpływa na ogólne statystyki). Wszystkie wymienione elementy da się odpowiednio wzmocnić – służą ku temu gęsto rozmieszczone kuźnie. Walutę stanowią złoto oraz esencje trzech kolorów magii (dodatkowo pojawia się też czwarty surowiec, esencja legendarna). Na wyżej wymienionych opiera się cała ekonomia – stworzenie lub ulepszenie każdego przedmiotu uszczupli nasze zapasy. Można natomiast odzyskać część surowców, rozmontowując niepotrzebne klamoty. Jest jeszcze prosty system rozwoju – ten dzieli się na trzy drzewka (jak wszystko tutaj, i one zostały przyporządkowane kolorom magii), a zdobyte doświadczenie nagradza nas punktami wstąpienia, które służą do rozwijania statystyk, np. zwiększenia obrażeń od zaklęć danego typu.

OKIEM ŁUKASZA MORAWSKIEGO

OCENA **7**



Immortals of Aveum to bardzo nierówna gra, w której na dobrze zrealizowany element przypada jakieś „ale”: system walki jest świetny, ale nie tak oryginalny, jak chcieliby twórcy; niby mamy 60 fps-ów, ale kosztem niewyraźnej grafiki; intrygujące lore zasługuje na uwagę, ale ukryte je pod płaszczykiem durnego humoru.

Recenzję autorstwa Łukasza Morawskiego znajdziesz na cdaction.pl.

Próbuje udawać, że wnosi coś nowego, ale to tylko mydlenie oczu.

W eksploracji przyda się podwójny skok oraz czar szybowania pozwalający pokonywać większe rozpadliny. Później za pomocą bicia będziemy mogli łąpać się punktów zaczepienia, uzyskamy też możliwość korzystania z opłatających całe uniwersum strumieni magii, dzięki którym podróżuje się do sąsiednich królestw. Nie zabrakło również portali błyskawicznie przenoszących nas do odwiedzonych miejscówek, bo **wzorem metroidvanii podczas pierwszej wizyty do wielu zakamarków nie będziemy mieli dostępu**. Najważniejsze znajdzieki złote skrzynie z unikatowym wyposażeniem, a z ciekawszych lokacji nasuwają się jedynie świątynie cienia służące trenowaniu maginów. Można ewentualnie zmierzyć się z kilkoma opcjonalnymi bossami. Niestety świat Aveum nie porywa na tyle, by chciało się dreptać po własnych śladach, o ile nie zmusza nas do tego fabuła (a robi to dość często).

Zagadki środowiskowe też nie zaskakują. Wymagają najczęściej strzelania w kryształowe zamki magią określo-

nego koloru, by otworzyć wrota czy aktywować ruchomą platformę. Nie są to wyzwania trudne, co najwyższej upierdliwe i zajmujące niepotrzebnie czas, bo kryształki nieraz okazują się ulokowane całkowicie przypadkowo (już widzę, jak za każdym razem miejscowi kręcą się w kółko, szukając tych przeklętych kamulców). Równie banalne są łamigłówki, w których korzystamy z mocy zmieniania kształtów wybranych przedmiotów, by stworzyć nową ścieżkę. Ciekawsze wyzwania trafiają się później, gdy trzeba zważyć przeciwnika na płytę naciskową i na chwilę go ogłuszyć. Nie zabrakło też starych jak świat zagadek z manipulowaniem promieniami tak, by odbite od luster trafiły w odpowiednie miejsce, czy zabawy ze światłem rozszczepionym. Te ostatnie wypadają najlepiej, ale nie jest to nic, czego byśmy nie znali.

Na dwoje babka wróżyła

Oprawa jest... sympatyczna. Tak, brzmi może głupio, ale to właściwe słowo. Oparta na Unreal Engine 5.1 grafika nie zrywa skalpu z głowy, a tym bardziej nie sili się na wyznaczanie nowych standardów. Okazuje się za to

przyjemna w odbiorze – świat Aveum przyciąga wzrok barwami i nietuzinkową architekturą, a gdzieś tam mamy pocztówkowymi widokami. Modele głównych postaci też prezentują się nieźle, choć na szczególne wyróżnienie zasługuje mimika widoczna w przerwaniach filmowych. Niestety muzyka nie sprawiła, że moje serce szybciej zabiło. Podczas spokojnej eksploracji jest ledwie słyszalna, w tle coś tam sobie plumka, nie wadząc nikomu. Dopiero w trakcie walki budzi się do życia, całkiem zgrabnie ilustrując dynamikę starć, niemniej dzień po skończeniu kampanii potrafiłbym zanucić jedynie motyw z głównego menu.

Doceniam, że w swoim debiucie Ascendant Studios wymyśliło od podstaw magiczne uniwersum i zadbało o to, by rzeczony świat miał swoją historię, nie był kolejną wydumką bez przeszłości. Ogólna koncepcja wydaje się ciekawa i mogłaby z powodzeniem przerodzić się w dłuższą serię. Tyle że przy tytułach wysokobudżetowych tworzenie zupełnie nowej marki to spore ryzyko, które nie zawsze się opłaca. Trudno mi wyrokować, jak będzie w tym przypadku, bo Immortals of Aveum **to gra co najwyżej niezła i trapi ją zbyt wiele bolączek, bym mógł ją polecić w pełnej cenie**. A po solidnych obniżkach i kilku optymalizacyjnych łatkach? To już zupełnie inna rozmowa.

[CDA]

6

- + oryginalne uniwersum z ciekawym lore
- + rozbudowany system walki magią
- + starcia potrafią sprawić dużo radości
- + sporo zaklęć, których używamy podczas eksploracji
- + miejscami niezła grafika
- + animacje głównych postaci i świetna mimika

- nieczytelny ekran i chaos podczas trudniejszych starć
- schematycznie zbudowana kampania
- przewidywalna fabuła i na siłę luzackie dialogi
- pusty i sztuczny świat
- banalne zagadki środowiskowe
- absurdalne wymagania sprzętowe

Świeże, dobre, niezależne

■ Śpiewa z Laurą Bailey i Ashley Johnson pod prysznicem: **9kier**

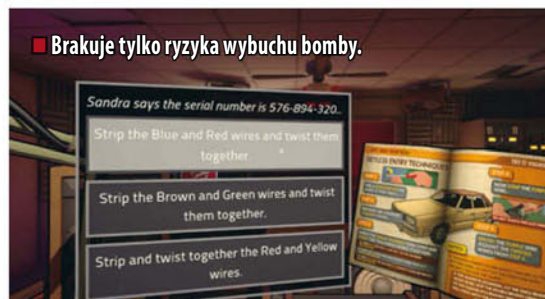
Latem wyszło tyle intrygujących gier niezależnych, że spokojnie mogłabym ten przegląd przedłużyć o połowę – ale Witold mi nie pozwala!

Killer Frequency

■ PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS ■ thriller, przygodowa, logiczna ■ Team17 Digital

Rozegrałam niedawno sesję papierowego RPG, w której postacie okazjonalnie opowiadały o wydarzeniach z perspektywy czasu – na antenie stacji radiowej. Od razu skojarzyło mi się to z wciągającym, wydanym w czerwcu thrillerem Killer Frequency. **Gracz wciela się w nim w prezentera prowadzącego nocną audycję „The Scream”.** Tak się składa, że po

miasteczku Gallows Creek grasuje morderca, nazywany The Whistling Man, jedyna dostępna policjantka rusza po wsparcie, a Forrest Nash musi stanąć na wysokości zadania i ze spikera radiowego przemienić się w tymczasowego przedstawiciela służb. Nagle jego program to już nie tylko zwykła audycja, lecz także narzędzie do ratowania ludzkiego życia. A między telefonami trzeba



■ Brakuje tylko ryzyka wybuchu bomby.

zabawiać słuchaczy na częstotliwości 189.16 i wiązać koniec z końcem, więc pełne napięcia prośby o pomoc przeplatane są przerwami na muzykę czy reklamy sponsorów.

Podoba mi się w tej pierwszoosobowej przygodówce, zarówno w oprawie, jak i scenariuszu, klimat lat 80. i starych slasherów pokroju „Piątku trzynastego”. Jeszcze bardziej – ładny voice acting oraz fakt, że cała historia rozgrywa się w jednym budynku i najbliższym sąsiedztwie. Wreszcie – sekwencje logiczne, których rozwiązanie gwarantuje uratowanie mieszkańców miasta. Tu trzeba przeprowadzić kogoś przez labirynt albo kilka czynności (to ostatnie rodem z Keep Talking and Nobody Explodes), tam odnaleźć konkretny akademik bądź wyznaczyć najlepszą osobę do danego zadania. Przyznaję, że choć z większością tych scen rozprawiłam się podczas dwóch sesji z Killer Frequency koncertowo, zdarzyło mi się zawalić (na jedną z łamigłówek, moim zdaniem irracjonalną, nadal jestem obrażona, bo wciąż stoję murem za podjętą decyzją), więc niestety nie mam jak pochwalić się idealnymi statystykami. Ale może tobie się uda? Nie ukrywam, że przez całą fabułę zastanawiałam się, czy wszystko to dzieje się na poważnie, czy to prank na nowego pracownika (Forrest Nash niedawno przeprowadził się z Chicago), a odpowiedź brzmi oczywiście: zagraj, to zobaczysz.



■ Tej pięknej, choć niebezpiecznej nocy słuchacie audycji „The Scream”.

Viewfinder

PC, PS5 | logiczna | Sad Owl Studios

Wyobraź sobie, że możesz wziąć dowolną grafikę – ot, stare lub świeżo zrobione zdjęcie, kartkę pocztową czy nawet rysunek – i wkleić ją do rzeczywistości. Pstryknąć fotkę swojej konsoli i mieć dwie, a potem jedną sprzedać na Allegro; uwiecznić na kliszy wygodny fotel, bo na imprezie brakuje miejsc siedzących, i całą pozostałą rolę, żeby nie trzeba było biec do sklepu nocnego; przejść się po domu, który już dawno został zrównany z ziemią, ponieważ zachował się na zdjęciu w rodzinnym albumie. Viewfinder działa mniej więcej tak, lecz tu najczęściej dubluje się baterie potrzebne do zasilania teleportera albo za pomocą fotki ściany tworzy się stały ład tam, gdzie jeszcze przed chwilą nie było nic oprócz pustki. Obiecuje to oczywiście spore możliwości i obietnicę tę szkodliwie Sad Owl Studios spełnia – jego **niedługa gra, ze względu na zabawę perspektywą przypominająca Superliminal** z 2019 roku, prezentuje się znacznie lepiej niż produkcja Pillow Castle.

Najlepszym jej elementem są bez wątpienia te sekwencje, w których trafia się do nierealistycznych światów – np. na kreskówkową pustynię – i żałuję, że twórcy wykreowali ich tak niewiele. Nie licząc tego oraz rozczarowującego mechanicznie, niewpisującego się w moje preferencje finału, na nic więcej w Viewfinderze nie narzekam. To **dopieszczona, umiejętnie zaprojektowana i przyzwoita gra logiczna o raczej łatwo-średnim poziomie trudności** – osobiście zacięłam się na dłużej tylko przy jednej łamigłówce, w której mając bardzo ograniczone możliwości, należało znaleźć sposób na to, by arbuz nie zsuwał się z pochyłego podłoża. Teraz, kiedy o tym myślę, rozwiązanie wydaje mi się oczywiste, ale wtedy łąziłam po lokacji w kółko... Dodam jeszcze, że Viewfinder (swoją drogą, debiutancki projekt studia) jest

■ Minuta ciszy dla wszystkich (również mnie), którzy porzucili grę na gitarze.



■ Czuje, że z mechaniką wklejania grafik do rzeczywistości dało się zrobić znacznie więcej.



całkiem ładny, a jego fabułę poznaje się m.in. poprzez w pełni udźwiękowione nagrania i monologi – to dzięki nim, rozmieszczonym w zróżnicowanych regionach, poznasz historię grupy naukowców tworzących nowe światy, a także powód, by pod różować po tych ostatnich w teraźniejszości.

Stray Gods: The Roleplaying Musical

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | interaktywny film, musical, mitologia grecka | Summerfall Studios

Przypomnij sobie, jak grało się w produkcji Telltale, a potem dodaj do tego kreskówkową grafikę, garść piosenek i mitologię grecką – już wiesz, czym jest Stray Gods. Interaktywnym musicaliem, którego główna bohaterka, do tej pory zwykła śmiertelniczka przeprowadzająca casting do zespołu, zostaje wciągnięta w sprawy boskie. Na rękach niespodziewanie umiera jej jedna z muz, a oskarżona o morderstwo z premedytacją Grace ma tydzień na rozwikłanie tajemnicy śmierci Kaliope i dowiedzenie swojej niewinności.

W produkcji Stray Gods, choć to gra debiutującego studia Summerfall, brało udział **mnóstwo znanych nazwisk** – **Troy Baker, Laura Bailey, Ashley Johnson czy Felicia Day to tylko niektóre z nich**. Muzykę skomponował

Austin Wintory, twórca ścieżki dźwiękowej Podróży i serii The Banner Saga. Bywa melancholijnie i lirycznie, innym razem ostrzej i z przypływem – mnie najbardziej podobały się okazjonalne ballady, takie jak śpiewane w duecie na samym początku, „Adrift”. To ewidentnie moje klimaty, a fragmenty, które mnie nie porwały, mogłabym policzyć na palcach. **Parę utworów sprawiło, że miałam łzy w oczach albo – jak podczas hipnotyzującej sceny z Meduzą – ciarki przebiegały mi po plecach**. Co ciekawe, decyzje gracza wpływają na poszczególne kawałki, więc żeby usłyszeć każdą wersję (i przetestować różne cechy osobowości Grace podczas niemuzycznych konwersacji), trzeba by zmierzyć się z fabułą więcej niż raz – kto wie, być może wskutek własnych wyborów w swoim podejściu nigdy nie usłyszysz świetnego,



■ Persefona wygląda, nomen omen, bosko.

budującego i inspirującego fragmentu, „This is my time, time to shine”? Wyśpiewywane kwestie – choć zwróciłam uwagę na okazjonalnie dziwny miks audio, a w efekcie różne poziomy głośności – spodobały mi się więc mocno, czego dowodzą moje zachwyty, i bardzo żałuję, że nie miałam okazji posłuchać więcej cudownie miękkiego głosu Kaliope. Także dialogom dają znaczek jakości – zarówno voice acting, jak i same wypowiedzi są naturalne, a arogancki rogaty Pan brzmi odpowiednio seksownie. Stylowa krótkowłosej, wytatuowanej Persefony wymiata natomiast po całym. Dosłownie i w przenośni wszystko gra.



■ Też nie cierpię, kiedy oskarżają mnie o morderstwo muzy i zabraniają dotykać ciastek.



Thronefall

PC | strategiczna, tower defense, wczesny dostęp | GrizzlyGames

Do samego końca zastanawiałam się, czy w swoim cyklicznym niezależnym przeglądarce – a dokładniej w dziurze po Dave the Diver, który doczekał się pełnoprawnej recenzji – umieścić logiczne Humanity będące ciekawą współczesną wariacją na temat Lemingów, czy wczesną wersję strategii Thronefall. Spojrzałam jednak na opinie graczy i przestałam się wahać. W chwili pisania tego akapitu, po niecałych trzech tygodniach na Steamie, produkcja GrizzlyGames ma przeszło cztery tysiące recenzji, z czego negatywnych jest tylko nieco ponad sto. Gracze o niej mówią – a przecież nie doczekała się jeszcze nawet pełnoprawnej premiery!

Mnie Thronefall najbardziej przypomina Kingdom (wznoszenie budowli w dzień za zgromadzone monety i odpieranie ataków w nocy) oraz minimalistyczne Bad North. To **po części strategia z koniecznością balansowania wojskowości i prostej ekonomii, a po części tower defense**, w którym przeciwnicy chodzą po stałych trasach (choć raczej w rozumieniu They Are Billions niż Bloons TD) i rozbijają się, lub

■ Spoiler: przegrałam.



nie, na umocnieniach i obrońcach. Na najeźdźców czekają ściany, różne rodzaje wież i piechoty, a nawet wybuchające młyny, jednak żeby to wszystko wznieść, potrzeba gotówki, którą o wschodzie słońca generują domy, pola, przystanie czy kopalnie. W każdej krainie należy przeżyć odpowiednią liczbę nocy, a im dalej w las, tym większa presja. Pieniądzy zawsze brakuje, więc trzeba dobrze przemyśleć wszystkie zakupy. **Jest dynamicznie, wciągająco, ładnie**, a kiedy wreszcie wrogi jednostki – od tradycyjnych żołnierzy i konnych, przez latające stwory czy wybuchające kulki, po maszyny oblężnicze – przedrą się przez mury, robi się naprawdę emocjonująco. Na szczęście wszystkie zniszczone obiekty odbudowują się o poranku... Obecnie w grze znajdują się tylko cztery mapy, ale stopniowo odblokowywanie rozmaitych perków, oręza i utrudnień zachęca do tego, żeby testować różne kombinacje i podchodzić wielokrotnie do znanych regionów.



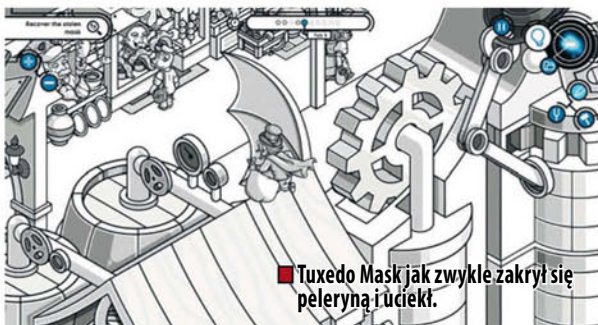
■ W chwili pisania tego tekstu w Thronefallu dostępne są zaledwie cztery mapy.



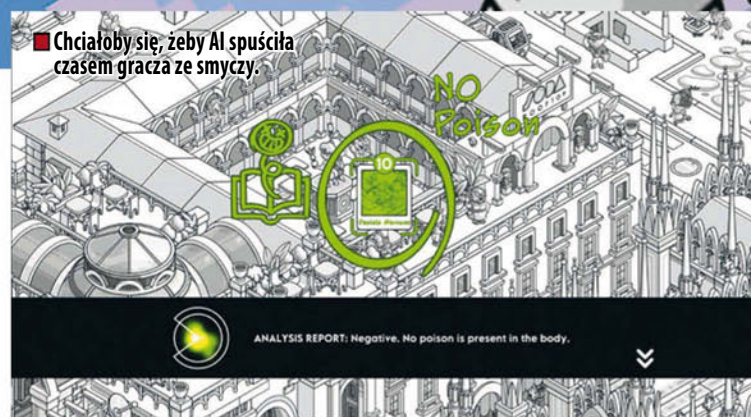
Crime O'Clock

PC, NS | logiczna, ukryte obiekty, detektywistyczna | Bad Seed

Dzieło Bad Seed w bardzo przyjemny sposób łączy mechanikę ukrytych obiektów, grę detektywistyczną i tradycyjne łamigłówki, wszystko to nurzając w tematyce zawirowań czasowych. Chylę czoła zwłaszcza przed wszystkimi, którzy przyczynili się do rysowania lokacji – akcja Crime O'Clock rozgrywa się na dużych, czarno-białych mapach wypełnionych postaciami, zwierzętami, różnymi obiektami, architekturą i naprawdę licznymi nawiązaniem (od Wojowniczych Żółwi Ninja, przez „Ricka i Morty'ego”, po animacje Disneya). Każdą z takich miejscówek, przygotowaną na modłę „Gdzie jest Wally?”, obserwuje się w różnych momentach, a **gra polega na prowadzeniu śledztwa: tu musisz znaleźć narzędzie zbrodni, a tam zlokalizować przestępcę, który uciekł i po drodze zdążył się przebrać**. Oczywiście okazuje



■ Tuxedo Mask jak zwykle zakrył się peleryną i uciekł.



■ Chciałoby się, żeby AI spuszcza czasem gracza ze smyczy.

NO POISON

ANALYSIS REPORT: Negative. No poison is present in the body.

się, że zaburzenia w liniach czasu wcale nie są przypadkowe.

Przez fabułę – minigry, moim zdaniem trochę zbyt częste, oraz zadania – prowadzi gracza pomocna AI EVE, która kieruje do poszczególnych misji, tłumaczy nowe mechanizmy i dokonuje podsumowań. Z jednej strony sprawa to, że Crime O'Clock jest bardzo przystępne i nie da się w nim pogubić (nie licząc oczywiście sytuacji, kiedy za cholerę nie możesz znaleźć symbolu niedaleko rzeki albo gdy wygląda na to, że podejrzany rozplynął się w powietrzu); z drugiej przydałaby się większa swoboda, a zwłaszcza możliwość samodzielnego

przeskakiwania do różnych momentów w czasie. Byłoby trudniej, ale na pewno bardziej satysfakcjonująco. A gdyby tak jeszcze zamiast skupiać się na dodawaniu do mechaniki nowych elementów – takich jak zagłębienie pod maski czy do torebek – wprowadzono do zabawy więcej scen polegających na dedukcji... Jednak bez tego wszystkiego gra **okazuje się wciągająca i zaskakująco długa**, zwłaszcza jeśli do kampanii doliczyć się opcjonalne sekwencje ze składaniem do kupy historii poszczególnych postaci i przedmiotów. Nie jestem wielką fanką poszukiwania ukrytych obiektów, ale do Crime O'Clock wracałam z przyjemnością.

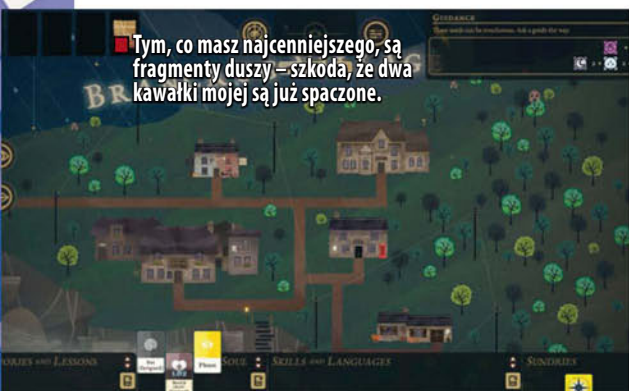
The Cosmic Wheel Sisterhood

PC, NS | przygodowa, wróżenie z kart | Deconstructeam

To, że The Cosmic Wheel Sisterhood – swoją drogą, grę, o której wspominałam na redakcyjnym Q&A na CD-Action Expo – zrobili twórcy The Red Strings Club, widać po pikselowym stylu graficznym, zwłaszcza po czerwono-fioletowej kolorystyce. Moim zdaniem nowsza produkcja studia Deconstructeam jest jednak znacznie ciekawsza. Dość powiedzieć, że historia zaczyna się w momencie, gdy główna bohaterka, Fortuna – wiedźma uwięziona na 1000 lat za to, jak zareagowała na przepowiednię – po 200 latach w zamknięciu łamie prawo, przeprowadza zakazany rytuał i przywołuje demona, jednego z behemotów. Cała ta początkowa scena, która wprowadza gracza w tajniki tworzenia nowych kart do przepowiadania przyszłości i każe podjąć kilka ważnych dla fabuły decyzji, jest superklimatyczna – choćby dlatego, że ognista część paktu wymaga poświęcenia w przyszłości czegoś naprawdę cennego – a następująca po niej cutsценка mogłaby z powodzeniem służyć za czołówkę serialu animowanego. Ach, uwielbiam scenariusze zbudowane na mrocznym okultyzmie,

więc fabuła The Cosmic Wheel Sisterhood bardzo wpisała się w mój gust.

Świetnym elementem gry jest moim zdaniem mechanika tworzenia kart z zestawów teł i symboli, z których w łatwym w obsłudze edytorze – z kopiowaniem elementu, przrzucaniem w poziomie, obracaniem, zmianą rozmiaru i prostymi warstwami – można wyczarować małe dzieła sztuki. Na podstawie wykorzystanych „części” (tak to sobie przynajmniej wyobrażam) gra dobiera do nich potem tytuł i znaczenie. Wśród tych mojego autorstwa najbardziej podobają mi się chyba skrzydlate smoki składające jaja w oczodołach czaszkowych asteroid, rasa ciem patrząca na upadek ludzkości czy miotła zgarniająca szczątki grzesznika, by przygotować w ten sposób miejsce na kolejne zwłoki. Co więcej, faktycznie da się z nich potem wróżyć (przyjaciółkom, gościom, a nawet samemu demonowi), wybierając jedną z dostępnych interpretacji – a przepowiednia, również taka o dużym kalibrze, rzeczywiście wpływa na świat gry.



Book of Hours

PC | przygodowa, logiczna, RPG, okultyzm | Weather Factory

Na steamowej stronie gry twórcy przewidują, że ukończenie Book of Hours zajmie od 20 do 40 godzin, ale ja już ich znam (i siebie), więc w moim przypadku będzie to przynajmniej 60-80. Przecież przygodę z poprzednią produkcją Weather Factory, niesamowitym Cultist Simulatorem, zamknęłam po raz pierwszy po licznych restartach i 100 godzinach, przez połowę tego czasu nie za bardzo wiedząc, co się dzieje i co mam robić. Kiedy tylko czułam, że ogarniam, jedyny słuszny CS udowadniał mi, że się mylę. Book of Hours jest pod tym względem znacznie przystępniejszy i w pewnym sensie prowadzi gracza za rękę, dając mu konkretne cele. Najpierw wyrzucony na brzeg człowiek musi znaleźć kogoś, kto zaprowadzi go do miasteczka, następnie załatwić sobie nocleg. Niedługo później zaczyna się część właściwa: **stopniowe obejmowanie w posiadanie, eksploracja i odbudowa gigantycznej biblioteki Hush House.**

To, podobnie jak Cultist Simulator, przekładanie kart (przedmiotów, istot czy

umiejętności) z miejsca na miejsce, craftowanie obiektów oraz poszerzanie swojej wiedzy tajemnej poprzez analizę książek, jednak w Book of Hours kluczowe okazuje się stopniowe odblokowywanie kolejnych pomieszczeń, wypełnionych zakurzonymi tomami, rozmaitymi przyrządami, roślinnością czy narzędziami dającymi się wykorzystać w rytuałach. Akcję gry – swoją drogą, znacznie bardziej niż poprzednik urozmaiconej graficznie – osadzono w tym samym uniwersum, więc ci, którzy tęsknią za Graalem, Cmą czy Zimą, odnajdą w Book of Hours znajome nuty. Nie tylko w aspektach i wielkim okultystycznym diagramie, ale też dosłownie – w ścieżce dźwiękowej usłyszą oni wariacje na temat utworów znanych z poprzedniej produkcji studia. Jak to możliwe, że robi ono tak klimatyczne gry? I kiedy mogę sobie pozwolić na siedzenie przed komputerem do wschodu słońca? Oraz najważniejsze: ile jeszcze muszę czekać, zanim developerzy wypuszczą w końcu obiecany fizyczny tarot w witrażowej stylistyce? [CDA]



PREMIER

Turnieje BLAST to jeden z najbardziej prestiżowych cykli na esportowej scenie Counter-Strike'a. Pierwsze rozgrywki odbyły się w listopadzie 2017 roku. Od tamtego czasu marka zdobyła ogromne uznanie i popularność, a fani gry odznaczają tylko kolejne dni w kalendarzu do następnego wydarzenia spod ręki BLAST. W jaki sposób zbudowano tak solidną reputację, trafiając w gusta wybrednej esportowej społeczności?

BLAST gwarantuje świetną oprawę swoich turniejów, w których grają najlepsze zespoły świata. Widz otrzymuje pieczołowicie przygotowaną transmisję, z dbałością o najmniejsze szczegóły. Wypadki czy opóźnienia w przypadku BLAST są wyjątkowo rzadkie, a to duży atut przy turniejach esportowych, gdzie problemy techniczne potrafią zamrozić rozgrywkę nawet na kilka godzin. Stacjonarne wydarzenia zawsze

cieszą się dużą popularnością. Bilety szybko zostają wyprzedane, bez względu na lokalizację. Kopenhaga, Lizbona, Paryż - w tych miastach BLAST wypełniał areny po brzegi, nie zostawiając choćby jednego wolnego miejsca. Paryskie zmagania w maju 2023 roku rozgrywano ze statusem Majora. To najwyższa ranga możliwa dla turnieju w Counter-Strike'u. BLAST po raz pierwszy zyskał prawo do organizacji takiego eventu, zbierając bardzo po-

chlebne opinie od esportowej społeczności. Poprzeczka została zawieszona wysoko konkurencji.

W corocznym, klasycznym cyklu BLAST Premier odbywają się dwie edycje - wiosenna i jesienna. Grają w nich składy z Europy i Ameryki. Wszystko zaczyna się od fazy grupowej. Połowa jej uczestników wchodzi bezpośrednio do finałów edycji. Reszta musi o swoje miejsce powalczyć w dodatkowych barażach.

Obie edycje wyłaniają najlepsze zespoły roku, które spotykają się w zwierciadających sezon finałach światowych. Trafiają do nich mistrzowie poszczególnych odsłon, najwyższej rozstawione ekipy w dedykowanym rankingu BLAST i aktualnie zwycięzcy dwóch minionych edycji ESL Pro League. W sumie daje to osiem drużyn. Przez cały rok BLAST

przeznacza na nagrody w swoich rywalizacjach kwotę przekraczającą dwa miliony dolarów.

G2 Esports, Team Vitality, Natus Vincere, Team Liquid czy FaZe Clan - to organizacje z wieloletnią tradycją na esportowej scenie, które mają miliony fanów rozsiadanych po całym świecie. W turniejach BLAST można oglądać ich zmagania regularnie. Cykl oferuje wysokie nagrody finansowe, a to oznacza, że grają w nim tylko najlepsi. Istnieje jednak szansa wejścia do tego prestiżowego grona dzięki odrębnym kwalifikacjom. Takowe zdołało właśnie przejść polskie 9INE, które dzięki temu zagra w barażach BLAST Premier Showdown o jedno z miejsc w jesiennych finałach. Ta alternatywna droga pozwala na stałą rotację listy uczestników, co uatrakcyjnia rozgrywki.

Zmagania w ramach turniejów BLAST są transmitowane w różnych językach. Za realizację polskiej transmisji od dłuższego czasu odpowiada zespół GX_Studio, należący do agencji gamingowej Fantasyexpo. Oprawa spotkań jest na najwyższym poziomie, dzięki czemu ekipa wyrobiła już sobie uznanie i sympatię polskiej społeczności Counter-Strike'a. Mecze przyciągają stale od kilku do kilkudziesięciu tysięcy oglądających - na paryskim Majorze liczba ta przekroczyła nawet w pewnym momencie 100 tysięcy osób. Z tego względu nie brakuje partnerów, którzy chcieliby nawiązać współpracę z GX_Studio przy okazji spotkań turniejowych BLAST. Na transmisjach pojawiają się znani komentatorzy z Piotrem "Izakem" Skowyrskim na czele, a dodatkowo kompletowane jest grono ekspertów, którzy od podszewki analizują spotkania i tłumaczą schematy oraz zagrywki widzom.

BLAST Premier Fall Showdown będzie najbliższym turniejem cyklu. Odbędzie się on między 4 a 8 października. Standardowo będzie mu towarzyszyć polska transmisja organizowana przez GX_Studio.

Maciej Jędrzejak



ARTYKUŁ POWSTAŁ WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM





PREMIER

FALL EUROPEAN SHOWDOWN

04-08.10.2023

FALL FINAL

22-26.11.2023

WORLD FINAL

13-17.12.2023

POLSKA TRANSMISJA

TWITCH.TV/IZAKOOO



OFICJALNYM SPONSOREM
POLSKIEJ TRANSMISJI
TURNIEJU SERII BLAST



KAŻDY MA SWOJE 

WWW.GRZESKI.PL



@GRZESKI_WAFLE



Kiedy gry wchodzą za mocno

■ Czasami gra za długo: **Ranafe**

Kochamy to medium, uwielbiamy przemierzać wymyślone światy i emocjonować się w trakcie cyfrowych zmagañ. Jednak zmęczenie po nocnym rajdzie to najmniejszy z potencjalnych problemów. Gry mogą nam szkodzić i trzeba być tego świadomym.

Uzależnienie od gier wideo to zaburzenie – tak w 2019 roku zawyrokowała Światowa Organizacja Zdrowia (WHO), wpisując je jako „gaming disorder” na listę ICD-11 (11. Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób). Znajduje się ono w grupie tzw. uzależnień behawioralnych, czyli związanych z konkretnymi czynnościami, jak picie alkoholu, robienie zakupów czy uprawianie hazardu. Na nic się zdały protesty nie tylko branży, ale też części środowiska naukowego. Co ważne, WHO wzięło pod uwagę zaburzenia wynikające z grania zarówno online, jak i offline. Wiele osób dostało do ręki niepodważalny **argument przemawiający przeciwko grom: skoro oficjalnie stwierdzono, że uzależniają, to znaczy, że w ogólnym rozrachunku nie mogą być dobre** i wartościowe, prawda?

„Rozgrywki z diabłem”(*)

Pedagożka Katarzyna Bojarska prowadzi diagnozy pedagogiczne i zajęcia w ramach rządowego programu wczesnego wspomaganie

rozwoju. Pytam, co sądzi o wciągnięciu uzależnienia od gier na listę zaburzeń. – **Uzależnienie zaczyna się w momencie, kiedy nie możemy bez danej rzeczy funkcjonować, zawalamy przez nią obowiązki itd.** Gry pod tym względem nie różnią się od innych uzależnień i cieszę się, że WHO pochyliło się nad tym problemem. W końcu dotyczy on coraz młodszych z nas – wyjaśnia.

Wątpliwości nie dotyczą zasadności klasyfikacji tego typu zaburzenia, ale prędzej praktyki związanej z jego leczeniem. Bojarska rzuca szereg pytań retorycznych: – **Czyznajdą się specjaliści, którzy poważnie potraktują uzależnienie od gier? Albo tacy, którzy zrozumieją problem i będą potrafili pracować terapeutycznie z uzależnionymi?** Nie da się zaprzeczyć, że w mainstreamie to medium nadal traktowane jest jako „głupie klikanie”, niewinna forma spędzania wolnego czasu, wynalazek dla dzieci. – **Wiele osób nie jest świadomych zagrożeń wynikających z tego hobby i według mnie od tego powinniśmy zacząć rozmowy o problemach związanych**

z grami – kontynuuje. – **Od rozmów z rodzicami, od uświadamiania, pokazywania im, nawet w formie warsztatów, różnych gier. A równolegle oczywiście powinni być szkoleni specjaliści, którzy potrafiliby jak najlepiej pomagać osobom dotkniętym uzależnieniami.**

Zasadne zdaje się w tym miejscu pytanie, jaki jest zasięg tego zjawiska. Badanie z 2015 roku(**) przeprowadzone w Norwegii na ponad trzech tysiącach osób wykazało, że z uzależnieniem od gier wideo boryka się ok. 1,4% graczy, a na 7,3% ta forma rozrywki ma jakiś inny negatywny wpływ. Zupełnie inaczej prezentują się dane opublikowane przez Narodowe Instytuty Zdrowia (NIH) – otóż wynika z nich, że **na całym świecie z nałogiem zmagają się ok. 3,3% użytkowników gier wideo, co daje liczbę 105,6 mln osób.** Robi wrażenie, prawda? Dla porównania: z uzależnieniem od alkoholu mierzy się 300 mln ludzi, z kolei problemy z narkotykami dotyczą według raportu WHO ok. 36,3 mln osób (dane z 2019).

(*) Wszystkie śródtytuły ujęte w cudzysłów to cytaty zaczerpnięte z prawdziwych artykułów sieciowych i fragmenty różnych wypowiedzi.

(**) „Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers”.

SKŁADNIKI FLOW

Efekt flow ma szereg cech zwanych składnikami, wśród których łatwo rozpoznać aspekty pożądane w grach. Przede wszystkim dla osiągnięcia „przepływu” ważne jest ustalenie wyraźnych celów dających nam pewność, co powinniśmy w danym momencie zrobić. Przy tym lubimy otrzymywać informację zwrotną, że prawidłowo realizujemy dane zadanie. Równie istotna (o czym świadczy sukces wielu produkcji opartych np. na zręczności) jest też równowaga między poziomem umiejętności posiadanych przez działającego a stawianymi mu wymaganiami, a co za tym idzie – wrażenie panowania nad sytuacją.

Przy niektórych tytułach tracimy poczucie czasu, co jest bodaj najczęściej podkreślaną cechą dobrej gry. Inny ważny składnik flow to wrażenie „stopienia się” z wykonywaną czynnością i utrata samoświadomości. W recenzjach nieraz pisze się o tym jako o „zanurzeniu się w świat gry” albo immersji. Kolejnym warunkiem zaistnienia efektu jest tzw. autoteliczność aktywności, co oznacza, że staje się ona celem samym w sobie.

W wielu wysoko ocenianych tytułach flow działa z niezwykłą mocą, mimo że samo zjawisko niełatwo opisać. Ową nieuchwytność świetnie oddaje wypowiedź Cursiana na temat Wartales: „Niby mam tej gry dosyć, bo ciągle to samo, ale ma w sobie coś, niech ją cholera”.

Sytuacja w Polsce w ciągu ostatnich paru lat zmieniała się dynamicznie, na co wpływ miały wydarzenia na skalę globalną, takie jak **pandemia koronawirusa, która przyczyniła się do znacznego wzrostu zainteresowania grami**. Bodaj największe zaskoczenie wśród badaczy wywołała obserwacja, że w związku z wojną w Ukrainie rodzima społeczność graczy zmalała o 9% w stosunku do 2020 roku (co unaocznia raport „Polish Gamers 2022” sporządzony przez Polish Gamers Observatory we współpracy z agencją PURR Media). Nie zmienia to faktu, że zajmujemy drugie miejsce w Europie pod

ne wielogodzinne weekendowe granie nie podpada pod uzależnienie, ponieważ **niepokojące zachowania związane z tą konkretną aktywnością musiałyby trwać minimum rok, by w ogóle można było poddać je diagnozie** (aczkolwiek w niektórych okolicznościach okres ten zostaje skrócony).

Dzielę się z Bojarską wątpliwościami dotyczącymi cienkiej granicy pomiędzy pasją a uzależnieniem. – (Z tym drugim mamy do czynienia – dop. red.), *kiedy nie możemy normalnie funkcjonować bez niej (aktywności), bo wypełnia*

bo np. zapominamy o jedzeniu, piciu, spaniu, odwlekamy moment pójścia do toalety. Albo kiedy nie chodzimy do szkoły lub pracy, nie wywiązujemy się z obowiązków, pogarszają nam się oceny, unikamy spędzania czasu z najbliższymi. Czyli każde odstępstwo od dotychczasowej normy powinno zwrócić naszą uwagę.

„Będę grał w grę”

Najlepszym sposobem na walkę z uzależnieniem jest zdanie sobie sprawy z mechanizmów, które na nas działają. Jeśli wiemy, w czym tkwi problem, łatwiej sobie z nim poradzimy albo przynajmniej w odpowiedniej chwili zwrócimy się do specjalisty po pomoc. Dlaczego zatem gry są tak wciągające? Nie zamierzam oczywiście rozwodzić się nad ich urodą, świetnie skonstruowanymi historiami czy innymi cechami, które zapewniają najlepszym tytułom wysokie noty. Interesuje mnie reakcja ludzkiego mózgu na wszelkie aspekty tego medium.

Głównymi **winowajcami są trzy popularne w psychologii mechanizmy: efekty Zeigarnik i Owsiankiny oraz tzw. flow**. Dwa pierwsze zjawiska nawiązują do potrzeby >>>

Polska zajmuje drugie miejsce w Europie pod względem liczby graczy.

względem liczby użytkowników gier wideo – jak wynika z raportu „The Game Industry of Poland 2021”, wynosi ona przeszło 20 mln (ponad 80% stanowią dorośli), z czego 15% graczy, czyli aż trzy miliony, wykazuje cechy uzależnienia (według Ogólnopolskiego Badania Nałogów).

Wychodzi na to, że jesteśmy, moi drodzy, w grupie ryzyka. Przy całej swej miłości do medium musimy zdawać sobie z tego sprawę i próbować temu przeciwdziałać.

Potrafię wyłączyć Zeldę

Może trudno w to uwierzyć, ale ja ciągle powtarzam moim rodzicom, że dzięki grom szlifuję język, uczę się wytrwałości oraz koncentracji i utrzymuję kontakt z przyjaciółmi. Jakie jednak znaczenie mają te argumenty w świetle decyzji WHO? Przecież np. cała kultura picia alkoholu kręci się właśnie wokół aspektów społecznych tej czynności.

Oczywiście żartuję. Nadal bowiem, jeśli zbliża się pora snu, jedzenia czy odebrania dziecka ze szkoły albo jeśli goni mnie deadline, potrafię z bólem, ale jednak wyłączyć Zeldę. Wszystko wskazuje na to, że w moim przypadku, zgodnie z definicją zawartą na liście ICD-11, gry wideo pozostają w sferze pełnego pasji zainteresowania, które nie wchodzi w konflikt z moim życiem osobistym. Nawet sporadycz-

nam ona cały dzień, a gdy nie możemy grać, to ciągle myślimy o graniu – wyjaśnia moja rozmówczyni. – Kiedy na spotkaniu ze znajomymi nie potrafimy skupić się na rozmowie, ponieważ cały czas mamy w głowie powrót do domu, żeby pograć. Kiedy zaburza to nasze funkcjonowanie,

Tym, co kręci nas w grach, jest często wyjątkowo plastyczny świat, który wciąga na wiele godzin, jak ten z Baldur's Gate III.





OSTRY SOS PO DOOMIE

Profesor psychologii Patrick Markey opowiedział podczas wywiadu o jego „ulubionym” eksperymencie ukazującym daleko idącą generalizację w badaniach wpływu gier wideo na psychikę. To tzw. paradigmat ostrego sosu. Eksperyment polegał na analizowaniu zachowania dwóch grup osób: jedna grała w brutalny tytuł, druga w pozbawiony przemocy. Następnie uczestnicy mieli do czynienia z kimś, kto w jakiś sposób wzbudzał w nich niechęć, po czym poproszono ich o przyrządzenie mu tacos, z zaznaczeniem, że nie lubi ostrego sosu. Efekt? Ludzie przydzieleni wcześniej do pierwszej z wymienionych grup byli bardziej skłonni do zignorowania preferencji kulinarnych owej osoby i zaserwowania jej naprawdę ostrego dania. Zdaniem Markeya naukowcy, którzy przeprowadzili eksperyment, posunęli się zdecydowanie za daleko, sugerując, że ludzie grający w gry pełne przemocy byłoby skłonni do przeprowadzania strzelanin w szkołach. To, że ktoś doda więcej sosu do tacos, nie oznacza, że potem sięgnie po broń.

Najnowsze badania naukowe wykazały, że nie istnieje związek między graniem a ogólnie rozumianym dobrostanem graczy.

ukończenia danej czynności, trzecie zaś to w ogólnym rozumieniu tendencja do utraty poczucia czasu w trakcie sprawiającej przyjemność aktywności.

W 1927 roku radziecka naukowiec Bluma Zeigarnik opisała efekt lepszego zapamiętywania zadań niedokończonych niż ukończonych. Innymi słowy, jest szansa, że prędzej zachowam w pamięci fakt o wiszącym nade mną zleceniu polegającym na odnajdywaniu smoczyczych łez niż linię questową wioski Kakariko, choć tym drugim zajmowałam się niedawno, a poszukiwanie łez porzuciłam na wcześniejszym etapie gry w The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. **Z efektu Zeigarnik wynikają stany niepokoju i napięcia związane z przerwaniem jakiegoś zadania**, którym bliżej przyjrzała się inna radziecka psycholożka, Maria Owsiankina. Z przeprowadzonych przez nią badań wynika, że ludzie mają tendencję do powrotu do nieukończonej sprawy przy pierwszej lepszej okazji. Odwleczona satysfakcja z wygranej uniemożliwia relaks, stoi w sprzeczności z potrzebą domknięcia. Tak bardzo potrafi przecieżyć dręczący świadomość, że byliśmy o włos od pokonania Malenii!

Tak jak efekty Zeigarniki Owsiankiny mają swoje plusy i minusy, kolejne zagadnienie zaliczane jest już do psychologii pozytywnej. Termin „flow”, nazywany potocznie „grywalnością” albo bardziej poetycko „miodnością” (do dziś pamiętam to ładne określenie występujące w ramce z ocenami w Świecie Gier Komputerowych), ukuł amerykańsko-węgierski psy-

cholog Mihály Csíkszentmihályi. Oznacza stan umysłu polegający na utracie poczucia czasu i przestrzeni. Sytuację, kiedy nieważne stają się wszelkie zewnętrzne motywacje (patrz: ramka „Składniki flow”), unosimy się na fali entuzjazmu, całkowicie poświęceni jakiejś czynności, czynniki mogące zakłócać działanie znajdują się zaś poza naszą uwagę.

„Brutalne gry komputerowe niszczą psychikę dziecka”

Złapani w pułapkę mechanizmów motywacyjnych, nieprzypadkiem oddani medium, które działa na licznych płaszczyznach, zdajemy się nie mieć zbytnio szans. Według Bojarskiej **granie to aktywność angażująca wiele naszych zmysłów jednocześnie. Nie można go porównać z takimi czynnościami jak czytanie książek czy oglądanie filmów**, bo każdej z nich będzie czegoś brakowało: – *Nic nie absorbuje nas tak bardzo jak gry. Dzięki nim nasze mózgi odbierają obraz, dźwięk, czasem ruch, skupiają się na fabule, pracują ręce, palce, niekiedy nogi, na bieżąco analizujemy sytuację, podejmujemy decyzje, odczuwamy emocje, wystawiamy na próbę naszą pamięć.*

Pedagożka maluje przede mną mapę mózgu typowego gracza. Jeśli zaznaczymy na takim schemacie wszystkie wymienione wcześniej rzeczy, czyli dźwięk, ruch i obraz, ujrzymy, jak bardzo gry wideo angażują konkretne obszary tego narządu.

– **Dlatego gry są medium wyjątkowym, ale też niebezpiecznym: niektóre mózgi są głodne bodźców i za wszelką cenę dążą do tego, żeby je poczuć** – wyjaśnia.

I teraz przypomnijmy sobie dramatyczne nagłówki pojawiające się w mainstreamowych mediach, teksty karmiące nas sensacyjnymi wiadomościami o kolejnej strzelaninie, ulubionej grze wideo Andersa Breivika albo przypominające, co o Mortal Kombat sądził

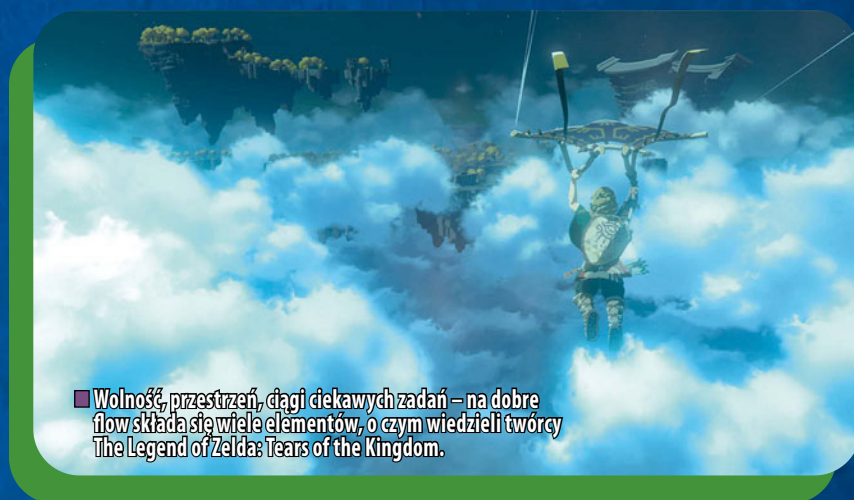
■ **Aspekt społeczny gier pokroju Fortnite’a jest trudny do przecenienia – w wielu przypadkach uznaje się go za największą zaletę danej produkcji.**



(***) Wspomnę jeszcze byłego prezydenta Stanów Zjednoczonych, Donalda Trumpa, i jego głośne słowa, które padły po strzelaninie w Parkland: „Słyszę o coraz większej liczbie osób, które mówią, że przemoc w grach naprawdę wpływa na myśli młodych ludzi”.

były senator USA Joe Lieberman(***). Profesor Patrick Markey z Villanova University uważa, że **potrzebujemy przyczyny tak strasznych i okrutnych zachowań jak dokonanie masakry w Columbine High School, gry zaś są idealnym kozłem ofiarnym** (patrz: ramka „Ostry sos po Doomie”). W swojej książce „Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong” rozprawia się z potoczną opinią o negatywnym wpływie gier pełnych przemocy na zachowanie graczy. Wyniki, jakie uzyskano z profilowania osób odpowiedzialnych za strzelaniny w amerykańskich szkołach, nie wskazują na to. Dla przykładu, Adam Lanza, sprawca strzelaniny w podstawówce Sandy Hook w Newton, najwięcej godzin spędzał przy Dance Dance Revolution (tak dużo, że aż ograniczyło to z obsesją na punkcie tego tytułu).

Niestety o tym już na pierwszych stronach gazet nie przeczytamy. Do głośnych tytułów newsów dochodzą wyniki ostatnich badań demograficznych, z których wynika, że nastolatki stanowią prawie 90% ogółu graczy; w Polsce 91% osób w wieku 9-18 lat gra co najmniej raz w tygodniu (dane z opracowania „Game Story 2” opublikowanego w 2021 roku przez IQS). Trudno się zatem dziwić, że spora część uwagi rodziców i opiekunów skupia się na tej konkretnej aktywności. W obliczu sensacyjnych doniesień mediów i świadomości, jak bardzo gry angażują dzieci, pojawiają się pytania: Ograniczać czas? Poddać się i dać pełen dostęp do tego medium? Przestrzegać klasyfikacji wiekowych (o których szerzej przeczytacie w artykule Wokulskiego poświęconym PEGI)? A może całkowicie zabronić grania lub ograniczyć je odgórnie, jak w Chinach (więcej pisze na ten temat Otton w tym wydaniu CDA)?



■ **Wolność, przestrzeń, ciałki ciekawych zadań – na dobre flow składa się wiele elementów, o czym wiedzieli twórcy The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.**

Bojarska nie jest zwolenniczką systemowego kontrolowania obywateli: – *Wiem, że ograniczenia mobilizują osoby nimi objęte do kreatywności i potrafią przynieść efekt odwrotny do zamierzonego. Ale może się mylę i Chińczycy grzecznie przestrzegają prawa. Gdyby coś takiego miało przejść w Polsce, to wolalabym, żeby postawiono na edukację, a nie zakazy.*

„**Playing video games all summer won't make you feel worse**”

Badania nad grami wideo prowadzone przez Markeya

nie są jedynymi zadającymi kłam teoriiom o (wyłącznie) negatywnym wpływie tej formy rozrywki na ludzką psychikę. Na początku tego roku zespół profesora Andrew K. Przybylskiego z Oxford Internet Institute na Uniwersytecie Oksfordzkim opublikował raport, z którego wynika, że nie ma związku między graniem a ogólnie rozumianym dobrostanem graczy. W badaniu wzięło udział 38 935 osób z Australii, Kanady, Indii, Irlandii, Nowej Zelandii, Republiki Południowej Afryki, Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych, korzystających z różnych platform oraz gustujących w odmiennych gatunkach(****). Uczestnicy wypełniali kwestionariusze dotyczące ich samopoczucia, jakości życia i relacji z innymi. Okazało się, że czas poświęcony na granie nie miał tak dużego przełożenia na samopoczucie jak **rodzaj motywacji do grania. W przypadku motywacji wewnętrznej, czyli wynikającej z miłości do gier, owa czynność nie wpływała źle na uczestników...** a wręcz zdarzały się pozytywne reakcje. Motywacja zewnętrzna natomiast, oparta na systemie nagród i kar, prowadziła czasami do negatywnej oceny satysfakcji z życia. Wcześniejsze badania Przybylskiego wskazywały zaś na korzystny wpływ gier online na dobrostan graczy, ponieważ ten rodzaj rozrywki zapewniał im relacje z innymi ludźmi w trakcie pandemii.



■ **Dance Dance Revolution ma wszystko, co jest potrzebne do zauroczenia gracza.**

Czyli jednak najważniejszy jest tzw. zdrowy rozsądek? Jak znaleźć ów złoty środek i jak sprawić, by gry wzbudzały wyłącznie pozytywne emocje? Bojarska odnosi się do obszaru, w którym się specjalizuje, czyli do terapii dzieci: – *Jeśli w codzienności dziecka jest miejsce i na naukę, i na spędzanie czasu z rodzicami, i na zabawę z rodzeństwem, i na odpoczynek, i na gry, to brzmi to jak rozsądne podejście do tematu. Gry nie mogą zastąpić dzieciom zabawy z mamą, tatą czy dziadkiem, bo każda z tych osób stymuluje rozwój społeczno-emocjonalny. A przecież dobre relacje z innymi ludźmi, aktywność sportowa, zdrowy tryb życia są istotne na każdym etapie rozwoju człowieka. – Jeśli to wszystko jest dziecku zapewnione, poświęcamy mu czas i fizycznie z nim jesteśmy, i pozwolimy mu raz na kilka dni pograć przez godzinę na komputerze, to ten złoty środek najprawdopodobniej został odnaleziony i możemy sobie tylko pogratulować.*

Piszę te słowa w trakcie wyjazdu w góry, próbując jakoś wygospodarować czas zarówno na trzecią część Wrót Baldura, jak i na wycieczki z rodziną. Efekt jest taki, że po całym dniu łażenia bolą mnie nogi, a po dłuższym graniu plecy, ale nie żałuję ani jednego, ani drugiego. I chyba o to chodzi, prawda?

[CDA]

(****) Uwzględniono gry Animal Crossing: New Horizons (13 646 osób), Apex Legends (1 158 osób), Eve Online (905 osób), Forza Horizon 4 (1 981 osób), Gran Turismo Sport (19 258 osób), Outriders (1 530 osób) oraz The Crew 2 (457 osób).

■ Czuje Wolę Mocy: Dael

Wielu uważa, że „Gwiezdne wojny” są filmem dla dzieci udającym produkcję science fiction. Mylą się. Trylogia George’a Lucasa to dzieło religijne, które maskuje się jako film dla dzieci udający produkcję science fiction. Poza samym twórcą prawdę tę pojęli tylko scenarzyści z BioWare i Obsidianu.

Wbrew popularnej opinii pojęcie monomitu – przewijającego się przez towarzyszące całej historii ludzkości podania, legendy i teksty religijne jednolitego wzoru podróży bohatera – nie pochodzi od Josepha Campbella, tylko od Jamesa Joyce’a. Nie jest też amerykański mitoznawca autorem pomysłu na dokonanie ekstrakcji powtarzających się w mitologii wzorów i symboli. Na długo przed nim archetyp bohatera, opisany przez szereg powtarzających się w dziesiątkach kultur elementów (prze-powiednia narodzenia, cudowne ocalenie, wychowanie przez rodzinę zastępczą, śmierć na wzgórzu itd.), przedstawili niezależnie od siebie austriacki psychoanalityk Otto Rank i brytyjski antropolog FitzRoy Somerset, znany szerzej jako lord Raglan. Ale to Campbell dokonał najbardziej wnikliwej syntezy istoty mitu bohatera. W „Bohaterze o tysiącu twarzy” opowiedział nam – tym razem językiem naukowca – tę samą historię, którą ludzkość powtarzała od co najmniej czterech tysięcy lat. Historię, która stała się udziałem akademickiego Gilgamesza, sumeryjskiej Inany, hinduskiego Arjuna, greckiego Odyseusza i niezliczonych rzesz późniejszych herosów. Historię walki z przeciwnościami, samopoznania i wejścia w prawdziwą dorosłość.

Fundament mitu

A skoro opowieść ta nie znudziła się nam przez tysiąclecia, to świetnie nadawała się na scenariusz filmu. Tak przynajmniej w latach 70. rozmawiał Lucas, który nawet przez moment nie krył, że posłużył się esejem Campbella niczym ściągawką, w wielu miejscach adaptując źródło

Sercem filmów George’a Lucasa są mit i religia.

z ogromną dosłownością. Oczywiście historię tę powtarzali też inni, może nie z tą samą nabożną czcią, ale nie sposób zaprzeczyć, że odkrycia wybitnego mitografa, jego **usystematyzowanie motywów i alegorii, które dotąd pojmowaliśmy podświadomie, uczyniło monomit na długie lata elementarzem każdego pisarza czy scenarzysty.**

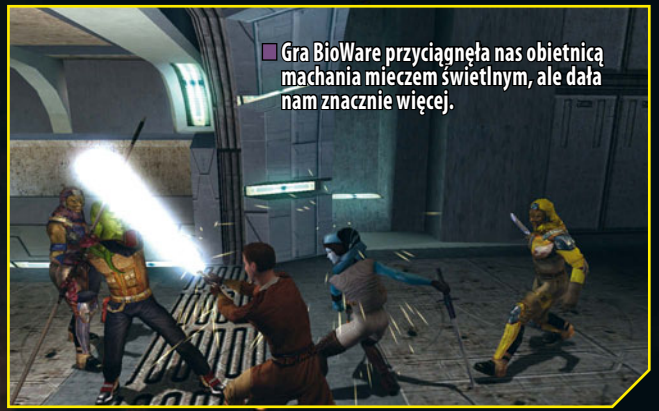
UWAGA!
ARTYKUŁ ZAWIERA POWAŻNE
SPOILERY Z OBU CZĘŚCI STAR WARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC!

Campbell kontra Nietzsche

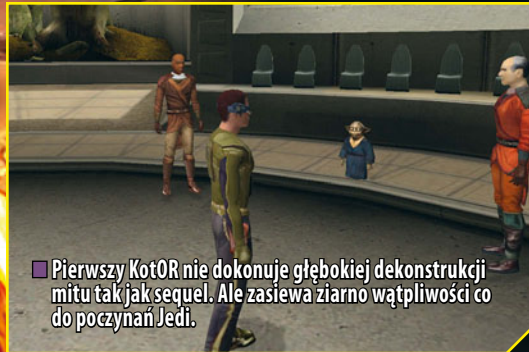
Dziwi więc fakt, że tak rzadko sięgali po monomit twórcy pragnący kontynuować dzieło Lucasa. Oczywiście do czasu. W roku 2000 do zespołu BioWare dołączył Drew Karpyszyn, doświadczony projektant gier i początkujący pisarz fantasy. A dokładnie 20 lat temu światło dzienne ujrzał rezultat jego fascynacji zarówno Gwiezdnymi Wojnami, jak i pracą naukową Campbella.

Aby oddać prawdziwie jądro tej opowieści, Karpyszyn przeniósł nas w czasie. Cztery tysiące lat przed pamiętnym dniem, w którym Luke Skywalker odpalił torpedę protonową wprost w otwór wentylacyjny Gwiazdy Śmierci, Republika chyliła

się ku upadkowi. Wojna z Mandalorianami sprawiła, iż wielu Jedi, oburzonych brakiem reakcji swego zakonu, upadło i oddało się Ciemnej Stronie. Wśród nich było dwóch wybitnych adeptów Mocy, znanych później jako Darth Revan i Darth Malak. Jak to z Sithami bywa, słabszy, lecz ambitniejszy Malak zdradził swego przyjaciela, ściągając na niego zagładę. To krótkie zachwianie się Imperium niewiele pomogło Republice. Ale nadzieja pojawiła się w innym zakątku



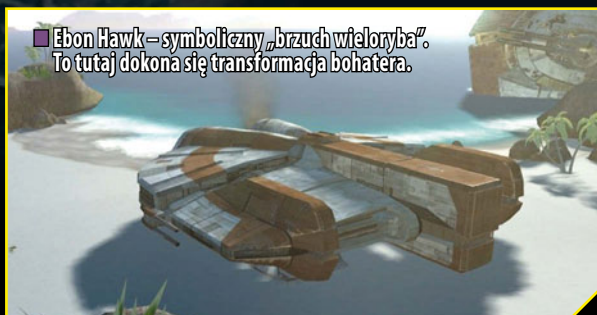
■ Gra BioWare przyciągnęła nas obietnicą machania mieczem świetlnym, ale dała nam znacznie więcej.



■ Pierwszy KotOR nie dokonuje głębokiej dekonstrukcji mitu tak jak sequel. Ale zasiewa ziarno wątpliwości co do poczynąń Jedi.

galaktyki. Podczas ataku na krążownik Endar Spire uciekający przed wrogiem żołnierz odkrył swoje powiązanie z Mocą. I swoje przeznaczenie, by ocalić Republikę.

Tak zaczyna się przygoda w wydanej w 2003 roku grze Knights of the Old Republic. To opowieść, która miała dorównać historii Lucasa. Nieograniczona przez formułę filmowej trylogii oddawała bowiem nie skróconą i uproszczoną wersję monomitu, ale wszystkie 18 kroków opisanych przez Campbella.



■ Ebon Hawk – symboliczny „brzuch wieloryba”. To tutaj dokona się transformacja bohatera.

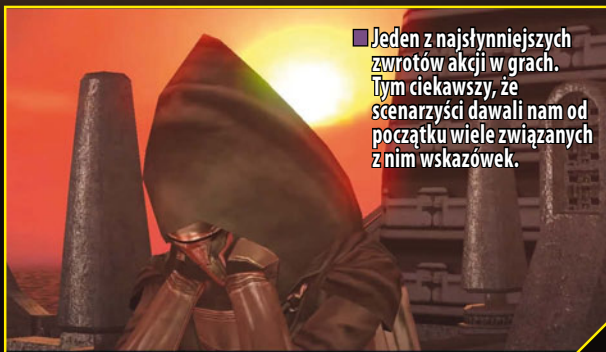
18 kroków

W Knights of the Old Republic można grać, trzymając pod ręką esej amerykańskiego myśliciela i posługując się tym dziełem niczym prorocstwem, które zwiastuje następne etapy podróży. Wszystko pasuje tu do siebie niemal idealnie. Campbellowskim „wezwaniami do wyprawy” jest atak Sithów na Endar Spire. „Odrzuceniem wezwania”, tym naturalnym odruchem człowieka lękającego się konsekwencji

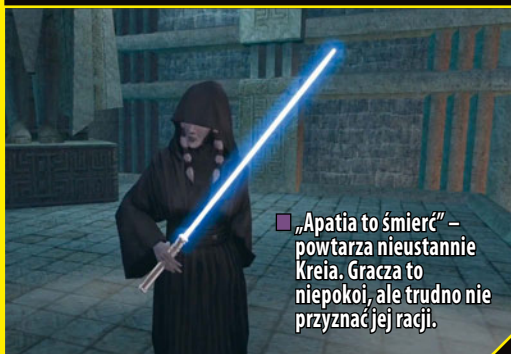
swych działań i szukającego za wszelką cenę normalności – żmudna sekwencja wydarzeń na planecie Taris, gdy nasz bohater myśli nie o przygodzie, ale ucieczce z kłopotliwej sytuacji. Tam protagonista doświadcza trzeciego z Campbellowskich kroków – otrzymuje „nadprzyrodzoną pomoc”. KotOR bawi się tu formą, bo miejsce dojrzałego mentora zajmuje nauczycielka i obrończyni w postaci młodej Bastili Shan. Jedi spełnia jednak swą archetypiczną funkcję, pchając bohatera w stronę jego przeznaczenia. Konfrontacja z Davikiem Kangiem to symboliczne „przekroczenie pierwszego progu”, przemieszczenie się poza granicę tego, co znajome i zrozumiałe, ku ciemności kosmosu i prawdziwej przygodzie. Samo wejście na pokład statku – gwiazdowego frachtowca Ebon Hawk – odpowiada zaś wstąpieniu do „brzucha wieloryba” (jak nazywał to Campbell), czyli zamknięciu się w klaustrofobicznej przestrzeni, gdzie ma dokonać się transformacja protagonisty w herosa z mitu, a zarazem unicestwienie człowieka, którym kiedyś był.

Szkolenie Jedi na Dantooine jest niczym innym jak mitologicznym „spotkaniem z boginią”, dotknięciem nadprzyrodzonego ideału obdarzającego herosa nowymi zdolnościami i obietnicą przyszłego spełnienia. Ale, jak zawsze, obietnica niesie za sobą obowiązek i ryzyko. Bohater rozpoczyna „drogę prób”, wędrując przez kolejne labirynty i pokonując zasadzki, odkrywając coraz głębsze tajemnice, zyskując przyjaciół i sojuszników, by w końcu natknąć się na Campbellowską „kusicielkę”. Oto protagonista, podążając drogą przemierzoną kiedyś przez Revana i naśladując owego lorda Sithów, po raz pierwszy staje się świadomy swych słabości i namiętności oraz tego, jak pociągająca może być mroczna strona jego natury.





■ Jeden z najstojniejszych zwrotów akcji w grach. Tym ciekawszy, że scenarzyści dawali nam od początku wiele związanych z nim wskazówek.



■ „Apatia to śmierć” – powtarza nieustannie Kreia. Gracza to niepokoi, ale trudno nie przyznać jej racji.

Najgroźniejsza tajemnica

Napięcie znajduje swą kulminację w kroku dziewiątym – „pojednaniu z ojcem”. Oto archetypiczny bohater traci swą niewinność. Postać, która – przynajmniej w metaforycznym sensie – miała wpływ na ukształtowanie herosa, zdradza mu straszliwy sekret mogący zwyciężyć go, o ile nie będzie zdolny dojrzeć i przyjąć do wiadomości prawdy na temat samego siebie. I jakże błyskotliwie okazuje się to wtajemniczenie w Knights of the Old Republic. **Gracz dowiaduje się, że to nie jego pierwsza podróż bohatera. Próbował ją odbyć już wcześniej, lecz poniósł straszną klęskę.** Jest Mrocznym Lordem Sithów, Darthem Revanem, pozbawionym wspomnień przez manipulację Jedi. Nie nosi jedynie piętna zła, sam stanowi jego ucieleśnienie. Ostateczna próba protagonisty to nie tylko pogodzenie się ze swoją przeszłością, ale też konieczność przebaczenia zakonowi Jedi tego, co uczynił z osobowością swego przeciwnika. W takiej sytuacji każdy mógłby upaść. Czy upadnie również Revan?

Na pokładzie Ebon Hawka odbywa się krok następny – „apoteoza”. Aby zmierzyć się z ostatecznym złem, bohater musi zostać osądzony przez swych towarzyszy. Czy mimo niegodziwości, jakie wyrządził, jest wart tego, by pokładać w nim wiarę? Jeśli tak, czeka go droga ku zwycięstwu dopełniająca cykl Campbella. To droga, na której przekroczy „ostatni próg”, odrzucając potęgę oferowaną mu przez Ciemną Stronę Mocy, a zarazem pozna, co to prawdziwa „władza dwóch światów”, symboliczne rozdarcie pomiędzy jego dwoma żywotami. Jeśli dotrwa do końca, osiągnie

swój cel i uratuje królestwo... to znaczy galaktykę.

Studium dekonstrukcji

Czy tak doskonale ucieleśniony destylat powtarzanych przez tysiące lat podań i legend można ulepszyć? Jeszcze sprawniej przekazać istotę mitów, rytuałów przejścia i ceremonii religijnych? Nie. Ale da się z nim polemizować.

Scenarzysta drugiej części Knights of the Old Republic – Chris Avellone – zrozumiał, że **jedynym sposobem na stworzenie kontynuacji unikalnej jest dokonanie dekonstrukcji podstawowych założeń, na których opiera się uniwersum Gwiezdných Wojen**. Spojrzał więc na ten świat krytycznym wzrokiem bezkompromisowego twórcy prądu nazywanego filozofią życia – Fryderyka Nietzschego.

Odejście od monomitu jako fundamentu opowieści zdradza konstrukcję fabuły, zupełnie odmienna od nawet najbardziej luźnej adaptacji podróży bohatera. Sam początek opowieści może nas jeszcze mylić. Kierowana przez nas postać – Wygnana Jedi – spotyka wprawdzie Kreię, która tak jak wcześniej Bastila Shan wydaje się pełnić funkcję tymczasowej mentorki i przewodniczki, ale już od ucieczki ze stacji Peragus wszystko się zmienia. „Nie chcę wyszkolić cię na rycerza Jedi. Chcę, byś nauczyła się być człowiekiem” – mówi Wygnanej Kreia, a my, przyzwyczajeni do gwiezdnowojennego dualizmu, zaczynamy się niepokoić.

Powiatka filozoficzna

Znajome motywy wkrótce znikną. Będziemy odwiedzać szkoły Jedi i Sithów, lecz te – zagrożone w ruinie – nie przekażą nam żadnych nauk. Nie uczestniczymy już w opowieści o zbawcach galaktyki władających nadludzkimi siłami, predestynowanych do roli herosów. Zamiast tego Avellone serwuje nam serię powiastek filozoficznych z pojedynczą historią znajdującą się w jej centrum. Ale to nie historia naszej protagonistki – Meetry Surik, Wygnanej Jedi – lecz nauczycielki rozczarowującej się kolejnymi uczniami, mistrzyni Jedi gardzącej słabościami swego zakonu, wskrzesicielki Sithów brzydzącej się nikczemnością i agresją. **To odbicie dzieł Nietzschowskiego Zaratusztry, którego bóg wprawdzie nadal istnieje, lecz istnieć nie powinien.** Bo Moc, centralna koncepcja Gwiezdných Wojen, jest dla Krei złem najgorszym z możliwych, łamiącym ludzkiego ducha.

Opowiadki te rzucają światło na konsekwencje dualistycznej konstrukcji świata Gwiezdných Wojen. „Nie ma emocji, jest pokój. Nie ma ignorancji, jest wiedza. Nie ma namiętności, jest

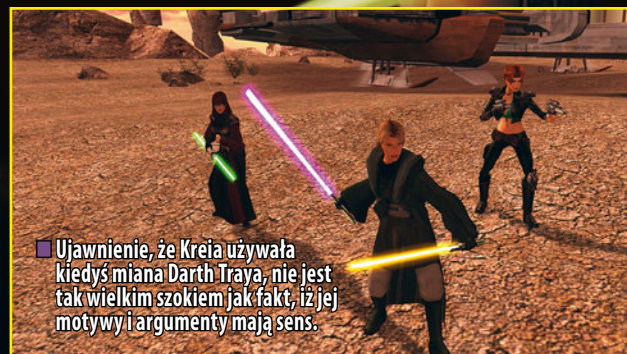
spokój. Nie ma chaosu, jest harmonia” – powtarzają Jedi. Kreia dowodzi wszakże, że to credo ma dwie konsekwencje.

W jednym przypadku jest tylko fasadą, a może nawet tarczą, za którą kryje się ludzka słabość i podłość. To morał z opowieści o Atris, samozwańczej wskrzesicielce Jedi, tak zakochanej w ceremoniale, doktrynie i poczuciu wyższości. Przywdziewająca białe szaty kobieta okazuje się jedną z najbardziej małostkowych, nienawistnych i agresywnych postaci, jakie spotkamy w grze. Świętoszkowata Atris budzi w Krei wyłącznie politowanie.

Ale kodeksowi Jedi można też oddać się bez reszty, rozumiejąc go lepiej i kierując się nim z nabożeństwem. Odcinając się od wszelkich emocji murem szczerzej obojętności. Tę rolę odgrywają pozostali przy życiu członkowie Rady Jedi. Ci sami, których pacyfizm, odrzucenie świata, a przede wszystkim lęk przed poddaniem swych przekonań jakiegokolwiek próbie skłonił do zlekceważenia wojny z Mandalorianami i poprowadził do upadku Revana. Prawdziwy Jedi nie potrafi działać. A jak powiada nam Kreia: „Apatia to śmierć. A nawet coś gorszego niż śmierć. Wszak rozkładający się trup może przynajmniej stać się pożywieniem zwierząt i insektów”.

Tako rzecze Kreia...

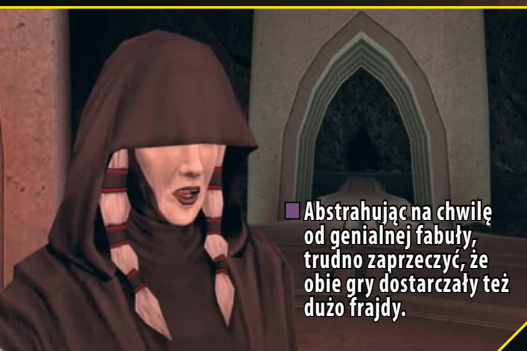
Kreia nienawidzi Jedi, bo w ich monastycznym dostrzega odrzucenie tego wszystkiego, co ludzkie. Ale antyteza rycerzy Jasnej Strony również ją rozczar-



■ Ujawnienie, że Kreia używała kiedyś miana Darth Traya, nie jest tak wielkim szokiem jak fakt, iż jej motywy i argumenty mają sens.



■ W „jedynce” szkoły na Dantooine i Korriban przekazują jakąś wiedzę. W sequelu są praktycznie martwe. Nietzsche czułby dumę.



■ Abstrahując na chwilę od genialnej fabuły, trudno zaprzeczyć, że obie gry dostarczały też dużo frajdy.

rowuje. Urzeka ją wprawdzie pasja kryjąca się za filozofią Sithów, kocha ich indywidualizm, lecz jednocześnie czuje pogardę do tego, co uczyniła z nich Ciemna Strona Mocy. Jej akolici też nie są już ludźmi, to zwierzęta napędzane najgorszymi pobudkami, niezdolne do jakiegokolwiek refleksji. „Upaść tak nisko i nie wyciągnąć z tego żadnej nauki... Oto wasza

Ale gdy ginęły miliony, wybrała inną ścieżkę niż upadły rycerz. Nie uległa Ciemnej Stronie Mocy. Ona Mocy się wyrzekła. A Kreia zrozumiała, że to jedyna istota w galaktyce, z którą coś ją łączy: „Jesteś dla mnie piękna, Wygnana. Jesteś raną w Mocy. Pustką, w której jej wola została odrzucona”.

Zabić Moc, by ocalić człowieka

Kreia nie chce dla niezliczonych ras inteligentnych istot niczego innego jak właśnie wyrwania się z obłąkańczym chaosie namiętności Ciemnej Strony. To – tak jak Nietzsche – radykalna indywidualistka w tym sensie, iż pragnie, by każda istota sama decydowała o swoim losie, miast służyć kaprysom obcej,

Kreia przegrywa pojedynek, ale na swój sposób wychodzi z niego zwycięsko. Bo przez prawie całe swe życie pragnęła tylko tego, aby ktoś inny pojął jej perspektywę, by choć na chwilę poczuł to, co czuje ona. Meetra Surik to zrobiła. Tak jak gracze. A świat Gwiezdných Wojen, który znali, nie runął. Po prostu nabrał nowego wymiaru.

Miłość i zrozumienie

Pomysły stojące za niedawnymi Disneyowskimi sequełami „Gwiezdných wojen” są dość oczywiste. „Przebudzenie Mocy” próbowało uchwycić tę samą magię, co oryginalna trylogia Lucasa. „Ostatni Jedi” usiłował zdekonstruować Campbellowską strukturę opowieści, odbrązowić, obalić... i zbudować na zgłiszczach coś nowego. W moim przekonaniu w swym zamiarze artystycznym oba filmy poniosły klęskę. Były zdolne wyłącznie do bezmyślnego naśladownictwa albo bezcelowej (i dość głupiej) destrukcji mitu. Nikt z filmowców nie sięgnął po naukę, jaka płynęła z gier BioWare i Obsidianu. A te pokazały dobitnie, że **chcąc kontynuować czyjeś wybitne dzieło, trzeba je pokochać i dogłębnie zrozumieć. Chcąc zaś z nim polemizować, trzeba mieć o nim równie wielką wiedzę.** A miłość – jeszcze silniejszą. W końcu jak poviadała Kreia: „Tylko prawdziwie kochając jakąś ideę, można ją odrzucić. Żaden Jedi czy Sith nigdy się tego nie nauczył”. Dlatego obydwie gry z serii Knights of the Old Republic – tak różne w swych fundamentalnych założeniach – na zawsze pozostaną najlepszymi utworami kontynuującymi dzieło George’a Lucasa.

[CDA]

W KotOR-a można grać, posługując się esejem Campbella o monomicie niczym proroctwem.

prawdziwa porażka” – powiada. Uczniowie kobiety – Darth Sion i Darth Nihilus – dają nam obraz tego, co z namiętnościami czyni Moc. Pierwszy, owładnięty lękiem przed śmiercią, jest już co najwyżej żywym trupem, cieniem dawnego siebie. Drugi to wyłącznie pasożytująca na wszechświecie pustka, pozbawiona mocy twórczych, zdolna tylko do niszczenia.

Cóż więc pozostaje mistrzyni Mocy, która nie zgadza się na odwieczny cykl walki Jedi i Sithów, wyniszczający konflikt pomiędzy apatią i słabością z jednej strony, a zezwierzęceniem z drugiej? „Nienawidzę Mocy. Nienawidzę tego, że ma własną wolę, że kontroluje nas, by osiągnąć swą równowagę poprzez unicestwienie niezliczonych istot” – mówi Kreia. I odnajduje drugą istotę, której może przekazać swą naukę. Wygnaną Jedi. Meetra Surik była jedną z najbardziej empatycznych Jedi. Tak jak Revan walczyła przeciw krucjacie Mandalorian, broniąc słabych i niewinnych.

bezosobowej potęgi: „Wiedz zatem, że to lekcja prawdziwej siły – odrzucić moc, która nie jest twoją własną”.

Być może ma rację. Ale środka, jakiego Kreia chce użyć, aby osiągnąć swój cel, Wygnana Jedi zaakceptować nie potrafi. Bogobójstwo – bo tym właśnie jest w uniwersum Gwiezdných Wojen stworzenie wyrwy w Mocy – to zbrodnia, przy której wydarzenia na Malachor V wydają się ledwie dziecięcą igraszką. A Meetra Surik ma w sobie zbyt wiele ludzkiego współczucia, konfrontacji nie da się więc uniknąć. Ale to nie Campbellowskie starcie dobra ze złem wzbogacające finalnie Wygnaną o nowe doświadczenie. To spór filozoficzny darzących się szacunkiem przeciwniczek. „Pozwoliłabym galaktyce umrzeć, byle cię ocalić” – mówi w swych ostatnich tchnieniach Kreia. „Jesteś rzadsza, niż myślisz, a to, czego się nauczyłaś, nie może zginąć. Nie jesteś Jedi. Nie do końca. I właśnie za to cię kocham”.

TAK GRAJĄ CHINY MIMO WSZYSTKO



■ Przykładał dowód do ekranu: **Otton**

To w sumie dość ironiczne, że jeden z najbardziej dochodowych rynków gier wideo istnieje w kraju, w którym spędzanie wolnego czasu w wirtualnych krainach niezbyt podoba się władzy.

Najludniejszy(*) kraj, wytypowany na kolejnego bohatera naszego cyklu o branży gier na świecie, zamieszkuje obecnie blisko 1,41 mld ludzi, z czego według statystyk Newzoo ponad 50% to gracze. W dużej mierze postrzegani niestety przez rząd w Pekinie jako niszczący sobie zdrowie nałogowcy. Jakkolwiek cenzorskie zapędy partii trzeba potępiać, podawane przez analityków dane mówiące o tym, że **w Chinach blisko co piąty gracz spędza przy swoim hobby minimum 30 godzin tygodniowo (często dużo więcej)**, rzeczywiście są niepokojące.

Jazda na zaciągniętym hamulcu

Nie czarujmy się, dla wielu mieszkańców Państwa Środka wirtualne światy są po prostu miejscem ucieczki od rzeczywistości często pozbawionej perspektyw. Obrazuje to choćby fakt, że aż 76,3% graczy (generujących 70% przychodów całej branży) wywodzi się z miast klasyfikowanych niżej pod względem rozwoju gospodarczego(**). Chińczycy trzymają się swojego hobby, nie bacząc na restrykcje ze strony władz (o czym za chwilę). **Lokalny rynek wyceniany był pod koniec 2022 roku na rekordowe 44 mld dolarów**, a kto

wie, do jakiego stopnia mógłby się rozwinąć, gdyby Pekin przestał rzucać kłody pod nogi (nawet pomimo regulacji wzrost na lata 2021-2026 prognozowany jest na 14%).

Pytanie też, jak wielkie pokłady kreatywności mógłby z siebie wyzwolić, gdyby zaczęły tam napływać zachodnie gry. Nacisk głównie na mobiliki czy produkcje free-to-play też wynika bowiem po części z tego, że przez opór ze strony władzy do Państwa Środka nie trafia ogrom tytułów, a co za tym idzie – spada atrakcyjność poszczególnych platform. Rynek chiński i reszta świata nieszczerłonie się przenikają. Czasami pojedyncze gry typu Genshin Impact wybijają się poza granicami Chin spośród masy darmowych sieciówek niekiedy dyskusyjnej jakości, innym razem Państwo Środka zakocha się w amerykańskim League of Legends, ale ogólnie każdy sobie rzepkę skrobie. Ogrom regulacji (o czym więcej za chwilę) sprawia, że **zaistnienie w Chinach jest dla wielu developerów z innych krajów zwyczajnie niemożliwe**. Równie trudna okazuje się droga stamtąd na Zachód, bo też prowadzi przez reżim i powszechną cenzurę internetu.

Zaczęło się od Japonii...

Krótkie streszczenie lokalnej historii gamingu znów posłuży nam bardziej jako wstęp do



(*) Acz niedługo palmę pierwszeństwa przejmą Indie, które w odróżnieniu od Chin nie dążyły do regulacji liczby narodzin. Swoją drogą, chiński model rodziny z jednym dzieckiem prawdopodobnie jest jednym z czynników powodujących, że najmłodszy spędzają więcej czasu przy grach zamiast np. na zabawie z rodzeństwem.

■ **Naraka: Bladepoint** to jedna z niewielu chińskich gier, które odniosły sukces na Zachodzie.



czasów współczesnych. Silny rozwój branży w Stanach Zjednoczonych, do jakiego doszło w latach 70., zbiegł się ze śmiercią Mao Zedonga w 1976 roku i serią chińskich reform politycznych oraz ekonomicznych. Jednym z wielu ich założeń było unowocześnienie środków masowego przekazu. Chiny miały oczywiście dużo więcej kontaktów z Japonią niż z USA, a jak wspominaliśmy już w poprzednim numerze, w wyniku zapaści na amerykańskim rynku w 1983 roku światową stolicą gier na jakiś czas stał się właśnie Kraj Kwitnącej Wiśni.

W tym okresie reformy partyjne rzeczywiście przyczyniły się do poprawy warunków życia w Chinach, co zachęciło Japończyków, by eksportować tam swoje produkty. Problemem

gier zakazane były aż do 2009! Przywiązanie Chińczyków do tytułów o małych wymaganiach sprzętowych wynika po części z tego, że restrykcje odbijają się na dostępności i cenach urządzeń stricte do grania.

W stronę mobilek

Wśród młodych Chińczyków granie jest szalenie popularne – szacunkowo 97% odbiorców w wieku 18-24 lat mniej lub bardziej regularnie oddaje się takiej formie rozrywki. Nawet w grupie wiekowej 25-35 lat odsetek graczy wynosi imponujące 90%. **Najpopularniejsze produkcje? Przeglądarkowe darmówki i będące prawdziwym kolosem mobilki.** Dziś smartfony generują dla chińskiej branży 76% całkowitych przychodów. Co ciekawe,

tunki? Prawdziwy renesans przeżywa ostatnio wydana w 2015 roku MOBA Honor of Kings. Sporym zainteresowaniem cieszą się również Honkai Impact (darmowa produkcja przypominająca Bayonettę) oraz oczywiście niezmiennie Genshin Impact. W maju 2023 roku na smartfony często pobierano także mobilnego PUBG-a reprezentującego battle royale. Przy okazji: **Chiny to kraj, w którym liczba graczy jest niemal identyczna, co graczy, i to nie tylko wśród amatorów, ale też w esporcie.**

Schowani w szarej strefie

Konsole stacjonarne mają 4% udziałów w chińskim rynku, choć wyniki sprzedaży takiego PlayStation czy Xboksa to też sprawa mocno dyskusyjna. Wszelkie liczby to jedynie szacun-

Jeden z najbardziej dochodowych rynków branży gier, a zarazem najbardziej ograniczany – czego nie rozumiecie?

okazał się jednak ogromny koszt całego przedsięwzięcia, co na start podnosiło ceny sprzętu o blisko jedną trzecią. Jak sobie z tym poradzić? Cóż, **prawo autorskie nie było w Chinach przesadnie rozbudowane, skutkiem czego tanie klony najpopularniejszych sprzętów zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu.** Same koncerny rozumiały też, że przeniesienie tam produkcji może stać się z wielu względów opłacalne. Dodano dwa do dwóch i Państwo Środka zostało w latach 90. największym wytwórcą konsol.

Obecne naciski ze strony władz nie są nowym zjawiskiem. Niemal od samego początku boomu reżimowe media przedstawiały gry jako zagrożenie dla zdrowia, a pierwsze regulacje ograniczające dostęp do wirtualnych światów w kafejkach internetowych czy salonach arcade weszły w życie już w 2000 roku. Automaty do

taki stan rzeczy trwa od niedawna, bo jeszcze w 2012 roku gry mobilne odpowiadały za skromne 5% wartości rynku, plasując się daleko za pecetowymi.

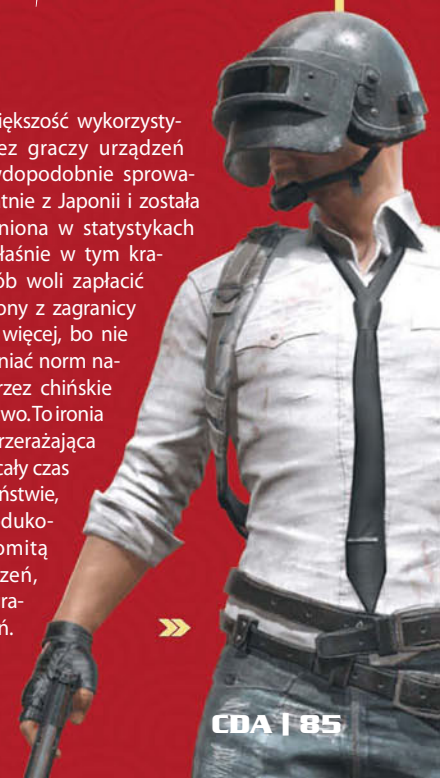
Skąd odwrócenie trendu? Wszystko jest kwestią znacznego rozwoju produkcji smartfonów przez chińskie korporacje. Lokalne firmy oferują naprawdę tanie urządzenia (często o ciekawej konfiguracji), które robią karierę również poza krajem pochodzenia. Na ich zakup stać też mieszkańców Państwa Środka. Procesory czy karty graficzne to z kolei głównie produkty zachodnie, a przez ich gorszą dostępność i wysokie ceny pecety po prostu przestały się opłacać.

Dziś przywiązanie tutejszych graczy do smartfonów jest już tak silne, że popularne aplikacje typu WeChat coraz częściej decydują się na implementację minigier. Ulubione tytuły i ga-

ki(**), bo większość wykorzystywanych przez graczy urządzeń została prawdopodobnie sprowadzona prywatnie z Japonii i została już uwzględniona w statystykach sprzedaży właśnie w tym kraju. Wiele osób woli zapłacić za przywieziony z zagranicy sprzęt nieco więcej, bo nie musi on spełniać norm nakładanych przez chińskie ustawodawstwo. To ironia losu (albo przerażająca polityka), że cały czas mówimy o państwie, gdzie wyprodukowano znakomitą część urządzeń, na których gramy na co dzień.

(**) Opierałem się na fragmentach raportu firmy analitycznej Niko Partners – wynika z niego, że tylko co czwarty gracz mieszka w miastach pierwszej i drugiej kategorii (z pięciu), czyli tych najlepiej rozwiniętych.

(***) Liczba sprzedanych egzemplarzy PlayStation 5 może zdaniem Sony wynosić około 670 tys., ale statystyk dotyczących najnowszych Xboksov ze świecą szukać.





■ Genshin Impact wciąż cieszy się w Chinach dużą popularnością.



■ Czasami wydawcy zlecają chińskim studiom tworzenie licencjonowanych gier mobilnych. Tak było np. z Call of Duty Mobile.

Obecnie władze nie walczą z importowanymi konsolami, ale kto wie, jak długo jeszcze będzie można obchodzić prawo, zwłaszcza biorąc pod uwagę zeszłoroczne czystki w internecie. W 2022 roku miała miejsce szeroko zakrojona akcja, w wyniku której usunięto 54,3 mln „treści informacyjnych” oraz 420 aplikacji mobilnych i zamknięto 25 tys. nielegalnych stron. Często wystarczyło używanie wulgaryzmów. Cenzorzy sami wszystkiego nie wyłapiają, ale pomagają im cała masa narzędzi służących do raportowania naruszeń – część społeczeństwa chętnie z nich korzysta. **Nigdy nie wiadomo, kiedy dana furtka „na Zachód” zostanie zatrzasknięta. Tak było w przypadku Steamu.** Z aplikacji wyposażonej w pełną bibliotekę i język mandaryński korzystało wielu mieszkańców Chin. W 2021 roku dostęp do niej odciął jednak graczom rząd i od tego czasu mogą oni korzystać tylko ze specjalnej wersji platformy, zawierającej jedynie tytuły zatwierdzone przez władze.

Od limitów do zawodowstwa

Jak chronić umysły najmłodszych przed zgubnym wpływem gier? Obowiązkową autoryzacją

na dowód osobisty i limitami czasowymi dla nieletnich. **Osoby poniżej 18. roku życia mogą bawić się maksymalnie godzinę dziennie między 20:00 a 21:00 od piątku do niedzieli i w dni świąteczne.** Dłuższy dostęp do gry wymaga już zweryfikowania tożsamości za pomocą specjalnych systemów. Ostatnie regulacje pochodzące z sierpnia 2021 to zaostrezenie poprzednich przepisów, które ograniczały nieletnim zabawę do 90 minut na dobę w środku tygodnia oraz trzech godzin w weekendy, wakacje i święta.

Ponadto władze wyznaczyły limit miesięcznych wydatków na elektroniczną rozrywkę wynoszący ok. 30 dolarów dla osób do lat 16 i dwukrotnie więcej dla reszty niepełnoletnich. Takie ograniczenia siłą rzeczy sprawiają, że chcące się przebić na lokalnym rynku produkcji free-to-play muszą być grywalne również bez wydawania wielkich kwot. Czas można jednak wypełnić dodatkowo streamami, które w Chinach cieszą się popularnością jak nigdzie na świecie – ogląda je 70% graczy. Główne platformy to Huya i DouYu, a udział w obu ma m.in. Tencent.

Wiąże się z tym również ogromna popularność esportsu. W kraju mieszka 30 mln mniej lub bardziej profesjonalnych graczy, z czego blisko połowa to kobiety. Pomimo ogólnej niechęci władzy do takiej formy spędzania wolnego czasu w zawodowców inwestuje się tu duże pieniądze. Zdarza się nawet podkupowanie zagranicznych esportowców. Same gry mogą być niebezpieczne, zwłaszcza kiedy przemycają niepokojące się cenzorom treści, ale już przyjezdny człowiek reprezentujący chińskie barwy jest dla Pekinu świetnym narzędziem propagandowym. Przekaz dla widzów brzmi: „To oni przychodzą do nas”.

Wszystko szczerne

Pomimo wielkiej społeczności potencjalnych odbiorców **proces wydania własnej gry w Chinach wymaga często więcej wysiłku, niż przyniesie potencjalnych korzyści.** Najważniejsza kwestia to konieczność zdobycia odpowiedniej licencji. Przez proces ten rzecz jasna przechodzą także projekty miejscowych developerów, droga dla zachodnich wydawców jest trudniejsza o tyle, że o pozwolenie może wystąpić jedynie lokalna firma. Spółki takie jak Tencent, NetEase czy Perfect World oferują zainteresowanym niezbędną pomoc w tym zakresie, ale oczywiście nie robią tego z dobroci serca, tylko chęć zarobku, a prowizja nieraz sięga 50% zysków.

Koszty całego procesu są dość spore, bo nie wystarczy po prostu dostarczyć swoją grę do Państwowego Urzędu Informacji i Wydawnictw. W zależności od przeznaczenia aplikacja musi być nagrana na nośniku, dostarczona w pakiecie z konsolą lub w formie paczki instalacyjnej, jeżeli to mobilka. Należy też dopasować projekt do obszernej listy wymogów, w tym przetłumaczyć wszystkie napisy oraz dialogi przynajmniej na uproszczony chiński. Jeśli produkcja ma dubbing, nie obejdzie się bez sesji nagraniowych w lokalnym języku.

Podanie powinno zawierać też przynajmniej 10-minutowe wideo przedstawiające grę i prezentujące implementację wspomnianych wcześniej systemów przeciwdziałających uzależnieniom. Cenzorowi dostarczyć należy także dokument z pełnym scenariuszem, zawierający

Naprawdę skrótkie kalendarium ograniczone do wydarzeń pozwalających zrozumieć współczesne granie w Chinach.

1976

Początek reform politycznych i ekonomicznych, m.in. modernizacja mediów

1983

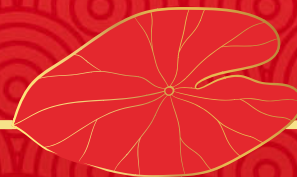
Krach na amerykańskim rynku gier, wzrost znaczenia pobliskiej Japonii w branży

1990

Chiny stają się największym wytwórcą konsol

2000

Władze rozpoczynają walkę z rynkiem konsol i automatów do gier



Najważniejsze firmy na chińskim rynku gier

Firma	Rok powstania	Zakres działalności
Tencent	1998	• Usługi internetowe: streaming, e-commerce, systemy płatności, gry online, social media, inwestycje w zagraniczne marki • Wydawanie gier lokalnych twórców: TiMi Studio Group (Honor of Kings, Arena of Valor, Call of Duty Mobile, Pokémon Unite), Lightspeed Studios (PUBG Mobile) i innych • Pełne udziały własnościowe w: Riot Games (League of Legends, Valorant), Funcomie (Age of Conan, The Secret World, Dune: Awakening), Turtle Rock Studios (Left 4 Dead, Evolve, Back 4 Blood) i innych studiach
NetEase	1997	• Autorskie gry: Astracraft, Marvel Duel, Marvel Super War, Naraka: Bladepoint (we współpracy z 24 Entertainment) • Gry tworzone na zlecenie zagranicznych partnerów: Lord of the Rings: Rise to War (Warner Bros.), Diablo Immortal (Blizzard Entertainment), Harry Potter: Żywa magia (Portkey Games) • Do 2023 roku dystrybutor gier Blizzarda w Chinach
JOYY	2012	• Współwłaściciel (wraz z Tencentem) platformy Huya służącej m.in. do streamowania gier
37 Interactive Entertainment	2011	• Gry przeglądarkowe i mobilne głównie na rynek lokalny: Soul Land: Awaken Warsaw, Blades and Rings
Perfect World	2004	• Gry MMO głównie na rynek azjatycki: Perfect World, Jade Dynasty, Final Fantasy Type-0 Online, Forsaken World • Dystrybucja gier zagranicznych partnerów: Atlas (Persona 5: The Phantom X), Valve (Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive)
MiHoYo	2012	• Jedno z najpopularniejszych chińskich studiów, odpowiedzialne m.in. za Genshin Impact, Tears of Themis czy Honkai: Star Rail

wszystkie dialogi i słowa pojawiające się na ekranie. Mandaryńska wersja językowa musi być w 100% kompletna! By podanie zostało rozpatrzone, konieczne jest również pismo poświadczające prawa autorskie, a nawet ra-

Jeszcze w 2020 było to 1385 udzielonych licencji (z czego 185 dla tytułów zagranicznych), a w 2022, zaraz po nałożeniu nowych ograniczeń, wartość ta spadła do jedynie 512 produkcji (tylko 44 pochodziły z importu).

cialnie pozostało jeszcze ok. 25 lat względnej niezależności politycznej przed ostatecznym przejściem władzy przez dyktaturę. Choć stacjonuje tam wojsko tzw. Chin Kontynentalnych, oba regiony cieszą się na razie nieco większym stopniem autonomii.

Nie można też zapomnieć o Tajwanie. Pomimo postrzegania go przez Chińską Republikę Ludową jako zbuntowanej prowincji do de facto niepodległego kraju ograniczenia nakładane przez Pekin ze zrozumiałych względów nie docierają. Rzut oka na raporty i cyfry (stanowiące oczywiście ułamek tych z kontynentu, bo żyje tu ok. 11,5 mln graczy) uświadamia nam jednak, że **nawet bez kontroli Wielkiego Brata mieszkańcy wolnych regionów mają mimo wszystko dość podobne przyzwyczajenia**. Również tutaj dominuje raczej przywiązanie do gier tworzonych na lokalny rynek lub przynajmniej przystosowanych do azjatyckiej kultury.

Czy coś w najbliższej przyszłości się zmieni? Nie można wykluczyć, że za jakiś czas restrykcje zostaną nieco poluzowane. W końcu władze

Dla cenzorów istotne jest wszystko: od języka po odbiór, z jakim w innych krajach spotkała się zatwierdzana gra.

port dotyczący obecności produkcji na innych rynkach. Kryteria tak naprawdę trudno uznać za całkowicie jasne, **wcale nie trzeba propagować niepodległości Tajwanu, by urząd odmówił wydania gry. Nieprzychylnie patrzy też na krew, wulgaryzmy i nadmiar przemocy**, mile widziane są natomiast nawiązania do chińskiej kultury, choćby tematyczne skiny dla postaci.

Wszystko do czasu

Proces przyznania licencji nawet po znalezieniu chińskiego partnera zajmuje sporo czasu (termin rozpatrzenia wniosku to 80 dni), a do tego wymaga niekiedy wykonania sporej pracy bez gwarancji sukcesu. Nic też nie jest dane raz na zawsze. Wystarczy wspomnieć przypadek Blizzarda, który zakończył na początku roku współpracę z NetEase. Konflikt z dawnym partnerem biznesowym sprawił, że gry Zamieci w jednej chwili zniknęły z krajowego rynku. Statystyki pokazują, jak mocno nałożone w 2021 restrykcje odbiły się na liczbie ukazujących się tu tytułów.

Dla gigantów takich jak Tencent czy NetEase ban na gry nie stanowi jednak dużego problemu, bo choć kojarzymy obie korporacje jako wydawców, biznesem jest dla nich dziś tak naprawdę szeroko pojęty internet: media społecznościowe, streaming, reklamy, systemy płatności, udziały w zagranicznych spółkach (również tworzących gry na Zachód) itp. Nie czarujmy się, **każda większa firma wykazuje też silne związki z Komunistyczną Partią Chin, w czym przodkuje zwłaszcza Tencent** (szacunkowo ponad połowa stanowisk kierowniczych obsadzona jest przez członków partii). Przy tak dużym rynku blokada na zachodnie usługi daje również ogromną przestrzeń, której zwyczajnie nie ma kto zapełnić.

Z dala od kontynentu

Wspomnieć należy pokrótce, że wymienione restrykcje dotyczą przede wszystkim Chińskiej Republiki Ludowej. Tematem na zupełnie inną opowieść są Hongkong i Makau, którym ofi-

wycofywały się już dawniej z obostrzeń, czego przykładem choćby ponowne dopuszczenie do głosu automatów do gier. Trudno jednak oczekiwać, by Pekin najzwyczajniej w świecie postanowił uwolnić tkwiący w tutejszej branży potencjał, zamiast wkładać kij w szprychy. Wiadomo, że to, co niełatwo kontrolować, słabo się w Chinach przyjmuje. To kuriozalne, że jeden z największych światowych rynków gier wideo istnieje tak, jak stoi w tytule tego artykułu – mimo wszystko. **[CDA]**



2004

Początek silnego rozwoju rynku gier online

2009

Zdjęcie zakazu z automatów do gier

2018

Na graczy nałożone zostają ograniczenia

2021

Rząd blokuje międzynarodowego klienta Steamu w Chinach i wzmacnia restrykcje



Niemoc i bezsens PEGI krytycznym okiem

■ Sprawdza, czy pies ginie: **Wokulski**

To, że PEGI nie działa, to dziś dla wielu graczy komunał. Spytajcie dowolnego z nich, co sądzi o znaczkach opisujących gry dla pełnoletnich. Bonus, jeśli jest bezdzielny.

Po lekturze kilkudziesięciu stron forów i komentarzy mogę posłużyć wam za Nostradamusa. Otóż w większości przypadków usłyszycie, że „nikt tego nie czyta”, „w strzelanki i tak się pyka”, ewentualnie że „rodzice powinni wiedzieć, co kupują, a wielu nie ma o tym zielonego pojęcia”. Argumenty te da się sprowadzić do dwóch nadrzędnych skojarzeń z systemem oceniania gier według wieku: przeświadczenia o jego niemocy lub bezsensie. Zgodnie z tą opinią albo PEGI zrobiono dobrze, ale jest ignorowane,

albo nie powinno istnieć – przecież po graniu w Postala czy Manhunt dzieci nie mordowały masowo na ulicach...

System Pan European Game Information ruszył w 2003 roku. **Słaby to wynik na 20-lecie działalności – tonąc tak w stereotypach krążących wśród użytkowników.** Mówią nam one zresztą sporo na temat postrzegania roli PEGI. Jawi się jako próba regulacji, objaw troski ministerstw czy Unii. Tymczasem jego założenia są skrom-

niejsze. Na oficjalnej stronie czytamy, że to tylko „wskazówki dla rodziców” przy kupowaniu gier dla ich pociech. Czyli ani słowa o tym, że zabrania się sprzedawać GTA nieletnim. Skąd ten rozjazd między wyobrażeniami a rzeczywistością i co mówi nam on o istocie problemu z PEGI?

Fabryka snów

Zacznę od fundamentów. PEGI ustala treść swoich „wskazówek” dwiema metodami. Pierwsza dotyczy gier, które trafiają w pudełkach do sklepów. Na początku wydawca sam wypełnia formularze i odpowiada na pytania o zawartość. Ocena przyznawana jest automatycznie. Następnie firma wysyła produkcję do jednej z dwóch organizacji (holenderskiej dla kategorii 3+ oraz 7+, brytyjskiej dla 12+, 16+ i 18+).

Ich przedstawiciele sprawdzają, czy wszystko zgadza się z deklaracjami: oglądają gameplaye i przechodzą daną grę. Potem można już drukować okładki, aktualizować strony i rozprowadzać pudełka do woli.

Drugi sposób opracowano dla „cyfrówek”. Tutaj wydawca poprzestaje na wypełnieniu formularza, a grę weryfikuje się ewentualnie później (w przypadku większości małych produkcji pewnie nigdy) w ramach kontroli wyrzutowej. Tę metodę prawdopodobnie przyjęto, bo nie ma lepszej – na stronie PEGI znajdziemy sugestie, że problem stanowią pojawiające się codziennie tysiące nowych aplikacji. Jeśli zastanawialiście się, skąd darmówki ocenione w Google Play na dwie gwiazdki mają klasyfikację wiekową, to już wiecie.

Tutaj rodzi się pierwsza wątpliwość: potencjalne wpływy zewnętrzne. To nie jest tak, że jako organ wspierany przez Komisję Europejską PEGI pozostaje bezstronne niczym sąd (choć bardzo zależy mu na takim wizerunku). W skład



ryczne. Badacz Damiano Felini z Uniwersytetu w Parmie zauważa, że cała koncepcja jest zgodna z linią interesów korporacyjnych. Po pierwsze oszczędności. Wiele krajów ze wspólną klasyfikacją wiekową to mniej pracy przy ocenie tytułów. Po drugie bezkarność. Najdotkliwsza grzywna wynosi 500 tys. euro (!), poza tym gra zostaje usunięta tymczasowo... z PEGI, rzecz jasna, nie ze sklepów. Po trzecie ocieplenie wizerunku,

Cel: oznaczyć grę wedle kategorii wiekowej oraz wskazać jej potencjalnie szkodliwe cechy, aby... No właśnie, co?

Teksty pedagogów na ten temat często pomijają wyjaśnienia, zakładając, że to tłumaczy się samo przez się. Wprost: **chodzi o ochronę dzieci głównie przed oglądaniem przemocy i seksu. Dalej idą takie czynniki jak straszenie, uczenie pociech hazardu czy dyskryminacji.** Wierzy się bowiem, że „czym skorupka za młodu nasiąknie...”, czyli w hipotezę, że pokazanie młodym odbiorcom określonych wzorców wpływa na ich przyszłe zachowanie.

PEGI powołała do życia organizacja, której przewodzi reprezentant Electronic Arts.

systemu wchodzi jeszcze wspomniane organizacje: holenderska NICAM oraz brytyjskie Games Rating Authority. Zerknąłem w ich powiązania i zarządy. W tej drugiej swój głos ma Entertainment Retailers Association reprezentująca Amazona, Spotify, YouTube'a i inne punkty dystrybucji treści. **Najciekawsze są korzenie samej spółki PEGI s.a., którą w 2003 roku założyło Video Games Europe, stowarzyszenie największych wydawców gier,** takich jak Ubisoft, Microsoft, Nintendo czy Epic Games. Przewodniczącym zarządu VGE jest reprezentant Electronic Arts.

Czy można ufać takim firmom, że założą system obowiązujący w 38 europejskich krajach z altruizmem? Doświadczenie uczy, że to pytanie reto-

bo przecież „same firmy o to zadbały”. Mając to wszystko na uwadze, uzasadnione może być podejrzenie, że wyczuwana przez niektórych niemoc to jeden z celowo zaplanowanych elementów systemu.

Nasiąkająca skorupka

Jednak u jego podstaw stoją niekoniecznie takie motywacje. **Być może dzięki ratingom mamy dziś w ogóle możliwość legalnego grania w brutalne produkcje...** Jako powód istnienia na Zachodzie nie tylko PEGI, ale też innych organów tego typu podaje się przesłuchania w Kongresie Stanów Zjednoczonych w 1993 roku. Po latach ignorowania medium amerykańską opinię publiczną zaniepokoił m.in. Mortal Kombat. W tamtych czasach gry rozprowadzano

bez ograniczeń, jak książki. Społeczne poruszenie i kroki rządu doprowadziły jednak do tego, że po wspomnianych przesłuchaniach kongresowych utworzono w 1994 roku Entertainment Software Ratings Board (ESRB), co pociągnęło za sobą podobne inicjatywy, w tym nasze PEGI.

Takie opinie, jak te obwiniające gry bezpośrednio za morderstwa, wypadki czy wręcz całe masakry, to oczywiście absurd. Dodam tylko jako ciekawostkę, że Colin Campbell z serwisu Polygon odnotowuje, iż stowarzyszenia producentów broni w USA aktywnie przerzucają winę za tamtejsze strzelaniny na gry wideo, aby odwrócić uwagę od półek sklepowych pełnych karabinów i pistoletów.

A seks? Uznana dość powszechnie, w tym przez UNICEF i badaczy, jest opinia o szkodliwości oglądania przez dzieci tzw. ostrych scen czy różnych fetyszy, które mogą nie tylko je zszokować, ale również wpłynąć negatywnie na późniejszy rozwój. Ale co z łagodną erotyką i wiedzą na jej temat? W naszej kulturze co jakiś czas docierają do najmłodszych przebliski frywolności zza gęstych chmur tabu. Z jednej strony w wielu domach wciąż opowiada się po alkoholu pieprzne żarty, z drugiej zastania małym oczyma przed telewizorem, gdy ktoś się całuje. Nic dziwnego, że trudno o konkretne argumenty za ograniczeniami wiekowymi w tym zakresie. Dziecko i nastolatek mają nie widzieć w mediach stosunku już? (Więcej o wpływie gier na psychikę przeczytacie w tym wydaniu CDA).

Dwie metody

Na podstawie powyższych obaw – tych uzasadnionych zarówno w pełni, jak i nie do końca – ustalono, co należy ukryć przed daną grupą wiekową. Gra 3+ jest niemal całkowicie „bezpieczna”. 7+ pozwala już na doświadczenie »



■ Ostrzeżenie „strach” może oznaczać różne rzeczy w zależności od kategorii wiekowej.



■ Postal i Manhunt stały się kozłami ofiarnymi. Problem zredukowano do krwi i gore.

strachu i delikatnie, może o jeden obrót, odkręca śrubę przemocy. Przy 12+ pojawiają się miękkie wulgaryzmy („cholery”, „pieprzenia”), zapala się też zielone światło dla nierealistycznego seksu, więc simsowe bara-bara już ma rację bytu.

Dalej mamy 16+, gdzie dopuszczone jest już prawie wszystko, oraz 18+. W produkcjach z tym ostatnim oznaczeniem pojawić się mogą narkotyki, nieocenzurowane sceny prawdziwego stosunku oraz – to najważniejsza różnica – brak racjonalnego uzasadnienia czynionego zła. Batman: Arkham Asylum, w którym bijemy tylko tych złych, ma więc PEGI 16, Arkham Knight z tej samej serii otrzymał natomiast PEGI 18, bo czasami giną w nim osoby postronne lub bez-

bronnie. Jest też specjalne PEGI „I”. Oznacza się nim gry i aplikacje takie jak Roblox czy YouTube, pozwalające użytkownikom zamieszczać rozmaite treści – filmiki, poziomy, opowiadania itp. – których nie da się przewidywać i jednoznacznie sklasyfikować.

Obok oceny wiekowej znajdziemy ikonki reprezentujące poszczególne zagrożenia: przemoc, wulgarny język, strach, hazard, seks, używki i dyskryminację, a także zakupy w grze, piktoqram wyróżniający się na tle pozostałych (patrz: ramka „Od czapy”). Warto mieć na uwadze, że znaczenie konkretnych ostrzeżeń zależne jest od klasyfikacji wiekowej. **Widząc informację o przemoc, w przypadku PEGI 7 możemy spodziewać się postaci rozblyskującej na czerwono po otrzymaniu ciosu, a w przypadku PEGI 18 – wypruwania flaków.** Prawie nikt o tym nie wie.

W ten sposób otrzymujemy połączenie metody opisowej (co produkcja zawiera) z ocenianą (do kogo jest skierowana). Rodzic może zarówno szybko zerknąć na składniki gry samodzielnie, jak i zasugerować się oceną wiekową przygotowaną przez specjalistów. Tyle w teorii, bo wiele osób ma problem z odczytem PEGI w taki sposób, jak zakładają jego twórcy. W 2012 roku w Holandii przeprowadzono proste badanie: **zadzwoniono do 39 sklepów z pytaniem, czy dana gra nadaje się dla dziecka. Wielu sprzedawców odpowiedziało inaczej, niż powinno wynikać to z PEGI.** Czasami przeinaczali też znaczenie ikon – dla przykładu, mówili, że reprezentują one poziom trudności gry.

Jak się wydaje, problem leży też w rozróżnieniu między siódmym a szesnastym rokiem życia. Panuje tu we wszystkich mediach chaos pt. „Co w ogóle możemy nazwać »nastoletnim«?”. Z mojej filologicznej działki – badacz do dziś nie potrafią uzgodnić, czym jest literatura młodzieżowa i czym różni się od tej dziecięcej czy dla dorosłych. To zagubienie odzwierciedlają algorytmy oceniania. Gdyby powstała realistyczna gra adaptująca „Igrzyska śmierci”, miałyby zapewne rating 18+ (nieuzasadniona przemoc). Tymczasem ekranizacje otrzymały od Motion Picture Association of America 13+ (co ciekawe, powieści z nurtu young adult wbrew nazwie cieszą się większą popularnością nie wśród młodych dorosłych, ale wśród nastolatków).

Zawsze spóźnione

Jak na system kontroli, przykurzone PEGI pomija sporo problemów współczesnego gamingu. Ignoruje się np. narażanie osób niemających jeszcze wyrobionych hamulców wewnętrznych na psychologiczne triki prowadzące do zbyt długiego czasu spędzonego przed ekranem, co może źle wpłynąć na niektóre obszary rozwoju. Czerwone powiadomienia, codzienne wyzwania, przepustki sezonowe, dźwięki opracowywane z pomocą psychologów – nie dowiemy się o nich z pudełka. Jedynie o obecności multiplayera informuje enigmatyczny

ACH, CI GŁUPI... WSZYSKY?

Kojarzycie Nutri-Score? W uproszczeniu to dobrowolnie używany na produktach spożywczych system pozwalający zapoznać się z ich wartościami odżywczymi. Pożyczona od nalepek na urządzeniach RTV i AGD koncepcja kolorowych liter (od zielonego A do czerwonego E) jest bardzo zrozumiała... pozornie. Wielu badaczy zauważa, że przyjęta metoda sprzyja wystawianiu korzystnych ocen żywności wysokoprzetworzonej. Do tego nie każdy kupujący wie, że system nie jest globalny, tylko podzielony na kategorie. Tym sposobem Coca-Cola Zero ma znak B, ponieważ to jeden z mniej szkodliwych napojów gazowanych, a na półce obok może leżeć z literą E o wiele bardziej odżywcze, ale słabe na tle innych smoothie. Jak widać, stworzenie dobrego i prostego systemu klasyfikacji to trudne zadanie nie tylko dla branży gier. Musi być naprawdę „foolproof”. Po polsku mamy dosadniejsze określenie – „idiotoodporny”.



■ Systemy oceny stają się kolejnym narzędziem reklamy.

OD CZAPY

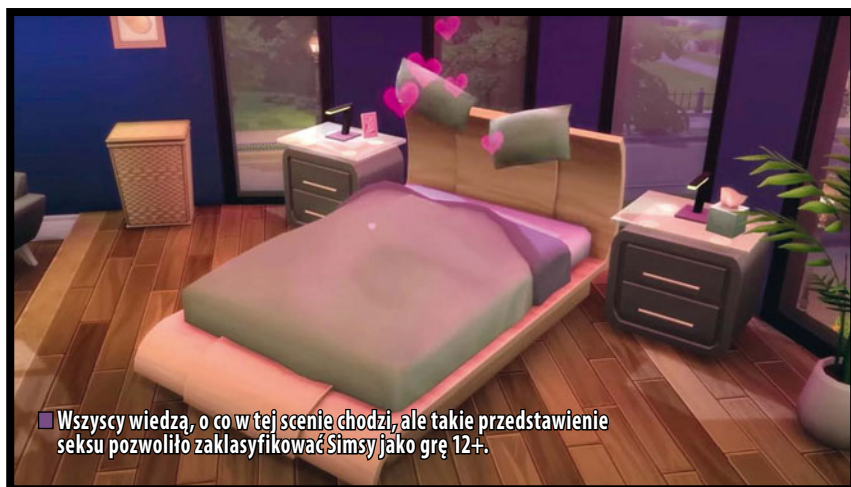
Wśród ikon PEGI przedstawiających zagrożenia dla dzieci jest jedna, która się wyróżnia, bo przedstawia ryzyko związane z... uszczuplaniem portfeli rodziców. To dodane w 2018 roku „zakupy w grze”. „Och, w końcu”, westchnęły wówczas rzesze umęczonych mikrotransakcjami graczy. Ale jak przystało na system, w przypadku którego wiele do powiedzenia mają korporacje, znak częściowo pozbawiono mocy. Można „wlepić” go każdej grze oferującej mikropłatności, w tym nawet aktualizację do wersji deluxe, co na dłuższą metę prowadzi do ignorowania ostrzeżenia. Co lepsze, dopiero po naciskach wprowadzono też w końcu ostrzeżenie o loot boksach (czyli zestawach losowych przedmiotów)... jako tekst, bez żadnego wskazania na to, że możemy mieć do czynienia ze szkodliwą cyfrową formą hazardu. No bo przeczytajcie tylko: „Zakupy w grze (zawiera elementy losowe)”. Mało dosadne, skromnym fontem, łatwe do zlekceważenia – skoro nie zasłużyło na pełnoprawną ikonę, to pewnie nic wielkiego. Firmy zacierają ręce.

sprawdzić dzieła kultury – filmy, książki, gry – pod kątem rozmaitych wyzwalaczy lęków, a jego twórcy zadbali nawet o zaznaczenie elementów, które dla jednych będą przejawem humoru, a innym mogą zmrozić krew w żyłach z powodu bolesnych doświadczeń. W przypadku Portalu 2 możemy poczytać o przemocy wobec samoświadomych wieżyczek czy poczuciu ciągłego obserwowania przez GLaDOS. Dla kogoś to żart, dla innego trauma. Nie sposób także nie wspomnieć o naszej inicjatywie CD-Action Family, u której podstaw leżała chęć rzetelnej weryfikacji, czy dane gry są faktycznie bezpieczne dla dzieci.

To nie my mamy problem

Urzędnicy kolei, kiedy coś nie pójdzie po ich myśli, lubią zwać winę na szarych ludzi. To podróżni nie czytają komunikatów, chodzą złymi kładkami, robią niepotrzebny tłum na peronach. Żartuje się, że w takim razie największym problemem są ci źli pasażerowie. Na naszym podwórku trochę tak jest z PEGI i graczami. **Zaprojektowano system działający naprawdę skutecznie dopiero wtedy, kiedy doczyta się dużo na jego temat.**

Powoli idą zmiany. W raportach PEGI przeczytamy, że utworzono zespoły udoskalające pewne kwestie, np. oceny przemocy. Jednak to wciąż zbyt oziębiały proces. Osobiście nie zgadzam się z tym, że potrzebujemy systemu opartego na przymusie czy autocenzurze. Powinien natomiast weryfikować wiele kwestii i problemów charakterystycznych dla współczesnych gier. A na razie pozostaje mi tylko żywić nadzieję, że ten artykuł pomoże wam w bardziej krytycznym spojrzeniu na to zagadnienie – nawet jeśli nie planowaliście włączać ośmiolatkowi Resident Evil VII na PS VR. **[CDA]**



piktogram „online”. Czy ktokolwiek tłumaczy, że w strzelance występuje czat głosowy pełen toksyków, lub podkreśla bezpieczeństwo anonimowego multiplayera w Podróży? Skądże.

Oznaczeniu „zakupy w grze” przydałyby się zdecydowanie ściślejsze kryteria oraz np. różne kolory, najlepiej od zielonego (opcjonalne DLC), poprzez żółty (mikropłatności mimo za-

PEGI wykłada się również na polu wirtualnej rzeczywistości. Firma Meta nie zaleca dawania gogli Quest dzieciom poniżej 13. roku życia. Powodów jest sporo, ale z racji ograniczonego stanu naszej wiedzy na temat wpływu tej technologii na kształtujący się mózg korporacja opiera się na tym, co podsuwa tzw. chłopski rozum i jego lęki rodem z „Czarnego lustra”. Prowadzący warsztaty, w których brałem udział,

Wiele osób ma problem z odczytem PEGI według założeń twórców tego systemu.

kupu), aż po czerwony (mrowie walut w Diablo Immortal). Ale tu znowu wraca kwestia interesów wydawców. Lektor mówiący basowym głosem „pegi osiemnaście” może jeszcze rozbudzić czyjaś wyobraźnię. Taki, który od razu zastrzegalby, że „gra zawiera agresywne mikrotransakcje”, już nie. Wspomniany wcześniej Felini dostrzega coś jeszcze. Jego zdaniem oceny za bardzo skupiają się na negatywach. **Nie pomyślano, aby stworzyć jednolite medale, certyfikaty, ikony nagradzające pozytywne cechy gier.** Wpadło na to jedynie Nintendo, którego reputacja sprawia, że rodzice kupią każdą jego grę w ciemno.

relacjonował włączenie ośmiolatkowi na Meta Questie produkcji z pajakiem łączącym po ścianach. Mały bardzo się przestraszył i potem bał się wchodzić do salonu przez wiele dni. PEGI nawet nie próbuje się z takimi problemami zmierzyć, przez co np. gry Half-Life: Alyx w jego spisie po prostu nie ma.

Lęk ma zresztą wiele twarzy, a każde dziecko inaczej reaguje na bodźce; przydałoby się więc zweryfikować niewystarczający znaczek „strachu”. Obecnie nie mówi nam nic konkretnego. Lukę zapelnili więc sami użytkownicy. W serwisie doesthedogdie.com możemy



Dreamcast

Koniec marzeń Segi

■ O ostatnim zrywaniu Segi nadaje: **Sztywny Patyk**

Jestem istotą honoru: trzymam się tego, co napisałem, i nadal uważam, że to Saturn przypieczętował los Segi jako producenta konsol. Niemniej po wglębnieniu się w historię Dreamcasta mogę zgodzić się ze stwierdzeniem, że to jego porażka jest bardziej druzgocąca.

Pozwólcie, że przypomnę, na jakim etapie zakończyłem opowieść w „Tragedii Segi Saturn” (CDA 02/2023): Japonia pokochała Saturna, acz Stany Zjednoczone już niekoniecznie; relacje między oddziałami na Wschodzie i Zachodzie się pogorszyły, przez co ówczesny prezes, Tom Kalinske, odszedł z firmy; na jego miejsce przyszedł Bernie Stolar (zmarły w 2022 roku), mistrz w swoim fachu, choć uznający Saturna za porażkę. W 1997 przyznał publicznie, iż „maszynka” nie jest przyszłością korporacji.

Doszło do powtórki z rozrywki, lecz tym razem to **Zachód pragnął nowej konsoli, kiedy Wschód jeszcze zadowalał się poprzednim modelem**. Rozwścieczyło to japońskich developerów, bo

inwestowali w coś, co zaraz może paść trupem, choć ich zdaniem absolutnie nie musi – gry na Saturna nadal przynosiły zyski. Ale Sega była żądna powrotu na miejsce, z którego wykopął ją niedawny debiutant w branży – wścibskie Sony i to jego głupie PlayStation.

Japonia wysuwa się na prowadzenie...

Wstępne prace nad czymś, co roboczo nazywano Saturnem 2, rozpoczęto jeszcze w 1995, kiedy poprzednik nie miał nawet roku. Przebiegały one w obawie przed konkurencją – w kuluarach mówiono, że podzespoły Sony przewyższają te Segi, zatem już na tym etapie szukano sposobu na przedłużenie żywotności marki poprzez stworzenie albo pełnoprawnego

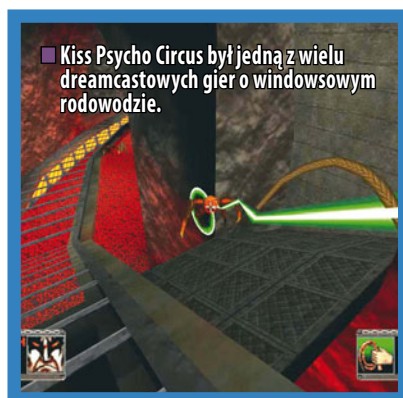
następcy konsoli, albo dodatku do niej w stylu przystawki 32X zwiększającej możliwości Mega Drive’a. **Inżynierowie zakasali rękawy w 1997, niedługo po premierze Saturna**, aby firma mogła uczyć się na błędach w czasie rzeczywistym. Najpierw sprawę wzięli w swoje ręce Amerykanie, tworząc projekt o kryptonimie Black Belt. Potem za nową konsolę – nazwaną White Belt, lecz przechrzczoną na Dural na cześć przeciwniczki z Virtua Fightera – zabrali się Japończycy. Według jednej wersji Sega zwróciła się do obu ekip, według drugiej – szef wewnętrznej grupy, Hideki Sato, poczuł się urażony zleceniem prac na zewnątrz i kazał podwładnym zacząć kombinować przy własnym urzędzie.

Ekipa w USA pod wodzą Tatsuo Yamamoty wolała postawić na amerykańskie podzespoły w postaci dobrze znanego pecetowcom układu graficznego Voodoo 2 firmy 3dfx i CPU z rodziny PowerPC opracowanej przez AIM Alliance złożonej z Apple’a, IBM-u i Motoroli. Zespół wschodni proponował procesor SH-4 produkcji Hitachi (komponenty tego koncernu zasilały Saturna oraz 32X) i brytyjskie GPU PowerVR2, produkowane jednak przez japońskie NEC. Ostatecznie wygrała ta druga opcja ze względu na niższe koszty lokalnych dostaw, słodką perspektywę nieużerania się z zagranicą(*) oraz potężniejszą specyfikację. Skończyło się to zwolnieniem części amerykańskich pracowników oraz złożeniem przez niedosłego partnera, 3dfx, pozwu, który ostatecznie kosztował Segę 10,5 mln dolarów.

To myśli

Sega niby porzuciła 3dfx, ale chciała otworzyć się na pecety. **Nowa konsola była mocniejsza, a zarazem prostsza w budowie od dogorywającego Saturna**; w teorii każda gra, którą

■ Ten kłoc rodem z filmów sci-fi, który mógł powstać tylko na przełomie tysiącleci, łapie się do top 5 najbardziej fascynujących kontrolerów.



■ Kiss Psycho Circus był jedną z wielu dreamcastowych gier o windowsowym rodowodzie.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Bryan Ochalla, CC BY-SA 2.0

(*) Istotny może być też fakt, że kiedy 3dfx weszło na giełdę, musiało się publicznie podzielić informacją o zawarciu z Segą umowy, którą ta pragnęła utrzymać w tajemnicy. Szczegółowych ustaleń między firmami nie zdradzono, ale niesmak pozostał.



■ Porównuję sobie Dreamcasta z PS5 i zastanawiam się, dokąd zmierza ten świat.

Dreamcast stał się tym dzieckiem, w którym rodzice pokładali wszystkie nadzieje.

tworzono na komputer z procesorem Pentium II, miała pójść na Dura... Wróć, na Katanie – bo na tę nazwę przerzucono się w lutym 1998 roku.

Otwartość sprzętu przykuła uwagę Microsoftu (który podobno wpłynął na decyzję o współpracy z NEC). Przez dwa lata pracował on wraz z Segą nad Dragonem, specjalną wersją Windowsa CE mającą obsługiwać konsolę. Ostatecznie Japończykom udało się stworzyć własne, znacznie lepiej działające oprogramowanie systemowe, ale w jego kodzie zachowano pozostałości po współpracy z firmą z Richmond. Dzięki temu Dreamcast dostał szereg gier o rodowodzie „okienkowym”: m.in. Worms Armageddon, Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child, Resident Evil 2 czy Hidden & Dangerous. Konsola była dopakowana „pod korek”. Mało brakowało, a sprzęt dostałby też chłodzenie wodne, ale okazało się ono za drogie.

Vizualne Miejsce Użytkowe

W ramach wyrównania szans Bóg zesłał konsoli... taki sobie kontroler. Zaczynał on jako wariacja na temat pada Saturna, tylko z dodaną gałką. Następnie przypominał nieco mniej toporną wersję saturnowego 3D Control Pada, by wreszcie przemienić się w... statek kosmiczny połączony z batarami. Wyglądało to futurystycznie, niemniej choć wiele określeń pasowało do tego kawału plastiku, słowo „wygodny” do nich nie należało.

Skoro sama konsola była najeżona bajerami, to i jej kontroler musiał jakiś dostać. Dreamcast

zapisywał dane nie u siebie jak Saturn, lecz na przenośny Visual Memory Unit, który służył też za... handheld. VMU wpięty do kontrolera pokazywał informacje dotyczące np. stanu zdrowia w Resident Evil Code: Veronica czy nowych ciosów w Shenmue, a wyjęty przypominał coś na kształt Game Boya. Dzieci mogły dzięki niemu hodować w szkole Chao, stworzyć Sonic Adventure (pomysł opiekowania się nimi powstał na fali popularności Tamagotchi i Pokémonów), wymieniać się danymi ze znajomymi, a po powrocie do domu podłączyć urządzenie do pada i przenieść zapis na konsolę stacjonarną. Z kolei do gry Sega GT dołączono obsługującą VMU wyścigówkę z widokiem „z góry” zatytułowaną Pocket GT, do Quake’a III Areny – minigrę z labiryntem, której przejście odblokowywało cheaty we właściwej produkcji, a do TrickStyle’a – TrickStyle’a Jr., czyli klon Węza.

...Japonia żegna się z podium

Wreszcie 21 maja(**) 1998, na Sega New Challenge Conference, pokazano Dreamcasta. Po raz pierwszy w historii spółki nazwa, tu stanowiąca połączenie słów „dream” i „broadcast” („sen”/„marzenie” i „nadawanie”), miała być pozbawiona „Segi”, aby w razie kłapy oszczędzić firmie matce wstydu. Gdy Dreamcast stał się tym braciszkiem, w którym rodzice pokładają największe nadzieje, Saturn

leżał i błagał o dobicie na wszystkich rynkach poza japońskim.

Choć – a może właśnie dlatego że – starsza konsola radziła sobie w Kraju Kwitnącej Wiśni najlepiej, postanowiono, że Dreamcast najpierw pojawi się tam, a dopiero potem w USA. W Japonii nie odebrano tej decyzji dobrze. Firma argumentowała, że oferuje wybór: „Snadawanie” (bo wiecie, „sen” i „nadawanie”) reprezentowało nową generację, a Saturn – „pokolenie” dwuwymiarowe. Ale gracze i tak byli zdezorientowani.

Sprzęt trafił do sprzedaży w swojej ojczyźnie 27 listopada 1998 w cenie 29 tys. jenów (ok. 229 dolarów), na premierę dostając port automatowego Virtua Fightera 3, Pen Pen Trilcelon, Godzilla Generations oraz July. Według pierwotnych planów do tego zestawu miały dołączyć Sonic Adventure i Sega Rally 2, ale ich premiery opóźniły się odpowiednio o miesiąc i o dwa. »

■ Saturn poległ w Ameryce, ale w Japonii trzymał się dzielnie. A to tylko początek problemów Dreamcasta.



(**) Podobno Sega miała pokazać sprzęt wcześniej, ale Square akurat przejęło eter zapowiedzią Final Fantasy VIII.



Jedynym tytułem startowym, który dobrze się sprzedał, była bijatyka prosto z salonów gier.

Amerykański sen

Tymczasem Ameryka przygotowywała się na premierę z dużo większym rozmachem. Stolar odnowił relacje z sieciami handlowymi (które obraziły się na Segę po tym, jak nie poinformowano ich o premierze niespodziance Saturna), zapewniając w ten sposób pierwsze 300 tys. zamówień na sprzęt. Choć konsola miała wyjść we wrześniu, można było... wypożyczyć ją parę miesięcy wcześniej z sieci Hollywood Video i ogrzać hity w mniej lub bardziej okrojonej postaci (np. Sonic Adventure: Limited Edition, któremu brakowało szlifów czy możliwości łączenia się z internetem).

Wyłożenie Dreamcasta na amerykańskie półki opóźniono w stosunku do Japonii o 10 miesięcy, w dodatku obniżono cenę urządzenia do 199 dolarów. Wschodni oddział był wściekły, ale Stolar liczył, że premiera 9 września 1999 stworzy w połączeniu z mniejszą kwotą ciąg liczb, który zapisze się złotymi zgłoskami w historii gamedevu: 9-9-999-99. Dodatkowy czas miał zaś posłużyć przede wszystkim temu, aby Stany dostały lepszy zestaw gier na start. Dobre stosunki szefa oddziału z Midway Games (to Stolar, który pracował wcześniej w Sony, zapewnił PS1 czasową wyłączność Mortala 3 w wersji 32-bitowej) zagwarantowały Dreamcastowi cztery tytuły na amerykańską premierę: Ready 2 Rumble Boxing, Mortal Kombat Gold, NFL Blitz 2000 i port Hydro Thundera. Do tego doszły jeszcze takie produkcje jak hitowy Soulcalibur, Sonic Adventure (w wersji patchowanej, Japończycy nie mieli tyle szczęścia), The House

of the Dead 2, Power Stone, Expendable, Blue Stinger, TrickStyle, Tokyo Xtreme Racer, Flag to Flag, Monaco Grand Prix, TNN Motosports Hardcore Heat, AirForce Delta czy AeroWings.

Gry startowe, choć głównie sportowe i wyścigowe, były zróżnicowane. Chcesz się naparzać? Nie ważne, czy wolisz boks, Smasha, typową bijatykę, czy krwawe obijanie ryjów: masz do dyspozycji Ready 2 Rumble, Power Stone'a, Soulcalibura i Mortal Kombat. Celowniczek? House of the Dead. Automatowy run and gun? Expendable. Na Saturnie zabrakło pełnoprawnej odsłony Sonica? Proszę, łap w pełni trójwymiarowe Adventure! Do tego udało się wywalczyć, aby zarówno USA, jak i Europa dostały od razu modem o prędkości 56 kb/s – zauważalnie większej niż japońskie 36,6 kb/s. Bum, **w samych Stanach w 24 godziny rozeszło się 225 tys. egzemplarzy konsoli, a w listopadzie 1999 przekroczono milion sprzedanych Dreamcastów**, czym Sega pobiła rekord pierwszego PlayStation (milion egzemplarzy w dziewięć miesięcy).

Na Starym Kontynencie, gdzie „maszynka” trafiła 14 października 1999, tempo sprzedaży także było zabójcze: do świąt zakupiono pół miliona sztuk, a do września 2000 roku w europejskich domach gościło już 800 tys. Dreamcastów. Do promocji zaangażowano nawet cztery kluby piłkarskie: nazwa konsoli widniała na koszulkach zawodników angielskiego Arsenalu, francuskiego Saint-Étienne, włoskiej Sampdorii oraz hiszpańskiego Deportivo La Coruña. Łatwiejsze w okiełznaniu i potężniejsze bebechy, otwarcie się na internet, intensywna kampania marketingowa, świetne gry zarówno na start,

■ Visual Memory Unit. Czy to minikonsolka? Czy to miejsce na sejwy? Tak!



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Morgan, CC BY 2.0

Gry Dreamcasta

Crazy Taxi

Szalona Taksówka może nie ma za wiele zawartości (kłania się automatowy rodowód), ale czy przeszkodziło mi to w przegranu niezdrowej liczby godzin na dowiezieniu najbardziej niecierpliwych klientów po tej stronie galaktyki? No nie, bo to znakomita mieszanka kapitalnego modelu jazdy, prześlicznych miejscówek, imponujących stałych 60 fps-ów (na Dreamcaście!), niesprawiedliwego RNG i arcade'owego zastrzyku adrenaliny na krótkie posiedzenia. Gdy ci smutno, gdy ci źle – żółtym wozem rozbij się!



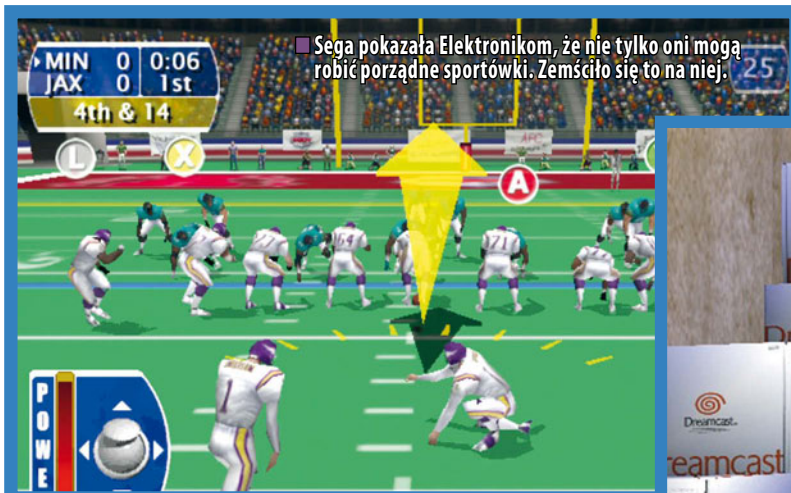
Źródło: youtube.com / Thereal50inchDLP

Sonic Adventure, Sonic Adventure 2

Dla jednych to klasyka, dla mnie – nieheblowane drewno, które z dumą można stawiać obok Gothica, ale nie ukrywam, mam sentyment do tych odsłon choćby z uwagi na muzykę („Fooolloow meee... Seet meee freeeeee...”, matko, ale banger!). Pierwszy pełnoprawnie trójwymiarowy jeź na konsoli Segi może i był niedoskonały – te animacje! te modele! ten voice acting! – za to pokazał, że przeniesienie naddźwiękowej prędkości do 3D ma sens... nawet jeśli od czasu do czasu bohater wpada pod tekstury. Żał, że następne odsłony wołały pójść w „boost gameplay”, bo rozgrywka zaproponowana w Adventure też zasługuje na dopieszczenie. Sega, kierowniku, rimejka ładnego!



Źródło: youtube.com / RickyC



■ Sega pokazała Elektronikom, że nie tylko oni mogą robić porządne sportówki. Zemściło się to na niej.

jak i po debiucie urządzenia – podręcznikowy przepis na sukces.

Sztuki Elektroniczne

Pytanie za milion: dlaczego wobec tego **dwa lata po premierze, 31 stycznia 2001, Sega ogłosiła wycofanie się z rynku konsol?** Niektórzy klęskę wiążą ze... zwolnieniem Stolara na miesiąc przed wypuszczeniem Dreamcasta w USA i zastąpieniem go Peterem Moore'em, który jeszcze we wrześniu 2000 roku optował za porzuceniem sprzętu, stanowiący, podobnie jak poprzednik, przed decyzją, czy ratować konsolę, czy całą firmę. Niespodzianka: wybrał firmę, a czynników było zbyt wiele, żeby obwiniać za całą sytuację jednego Moore'a.

Platformie Segi zaszkodził choćby brak gier Electronic Arts. Wydawca ten nawiązał współpracę z 3dfx i zezłuszczony przejściem Segi pod skrzydła Hitachi oraz NEC odmówił tworzenia produkcji na konsolę Japończyków... chyba że dostałby pięcioletnią wyłączność na „sportówki” na Dreamcasta. Stolar miał jednak asa w rękawie: gdy pracował

jeszcze w Sony, zapamiętał studio Visual Concepts i przygotowywaną przez niego pierwszą PlayStation grę Madden NFL '96, którą EA potem anulowało. Sega kupiła developerów w 1999 roku i zleciła im stworzenie serii 2K, jednej z głośniejszych marek w historii gier sportowych. Utarło Elektronikom nosa... i zaprzeczono przy tym łatwy zarobek, jaki gwarantowałyby np. seria FIFA.

Podobnie jak wcześniej Saturn, Dreamcast padł ofiarą pechowych decyzji Segi.

Dreamcastowi nie pomogły też jego słabe zabezpieczenia antypirackie. Zamiast podatnego na kopiowanie DVD projektanci wybrali GD-ROM oferujący jeden gigabajt miejsca. Nie zapobiegło to jednak piractwu, bo Dreamcast obsługiwał też łatwo powielane płyty CD (przy

czym ze względu na ich mniejszą pojemność niektóre gry były okrojone względem oryginałów). Co więcej, firma stworzyła również specjalny format MIL-CD, czyli w zasadzie cedeka z dodatkowymi funkcjami. O ile korzystanie z lewych płyt GD-ROM wiązało się z koniecz-

nością przerobienia konsoli, o tyle spiracone MIL-CD dało się odpalić na każdym egzemplarzu Dreamcasta, co znacząco ułatwiało uruchamianie nielegalnych wersji gier (także tych z PS1, jako że Dreamcast dostał Bleem!, krótko wspierany emulator PlayStation).

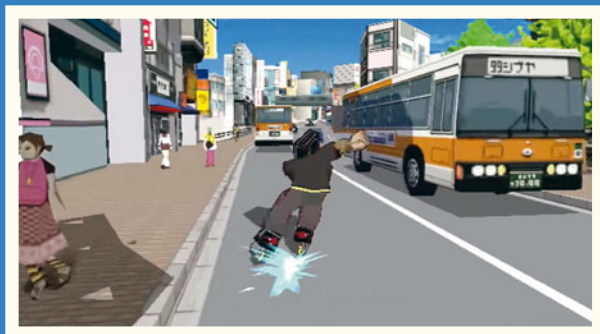
»



■ Hidekazu Yukawa, dyrektor Segi, śni koszmar pośród stosów niesprzedanych Dreamcastów. Nie ma bardziej ironicznego screenshota niż ten z dema Shenmue.

Jet Set Radio

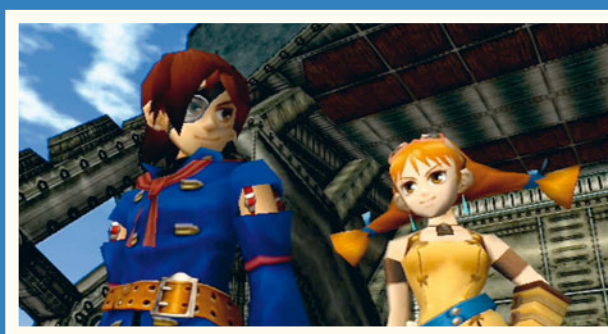
Co najmniej jeden z powodów, dla których tegoroczne – i również japońskie! – Hi-Fi Rush wygląda tak bajecznie. Wyciskająca ostatnie soki z Dreamcasta, inspirowana PaRappa the Rapper czy... „Podziemnym kręgiem” i rewolucyjna z uwagi na pierwsze wykorzystanie cel-shadingu w grach produkcja pozwala nam na bezkarnie śmiganie po Tokio na rolkach w celu smarowania ulic graffiti. Jet Set Radio było tak udane między innymi dlatego, że ekipa ze studia Smilebit – założonego przez twórców Panzer Dragoon na Saturna – miała dość faktu, iż Sega ograniczała pstrokatą stylistykę wyłącznie do Sonica.



Źródło: youtube.com / LongplayArchive

Skies of Arcadia

Jako istota wychowana na „Planecie skarbów” mam niepojętą słabość do historii o piratach pływających po suchym przestworze... przestworzy, więc cierpię katusze przez niedosyt. Skies of Arcadia studia Overworks wypełnia pustkę w moim sercu, oferując starą jak świat, ale jakże bliską opowieść o młodocianych buntownikach chcących powstrzymać nikczemne imperium przed – oczywiście – zniszczeniem świata. Podobnie jak w przypadku saturnowego Panzer Dragoon Saga (przy którym zresztą pracowało paru twórców Arcadii), mamy do czynienia z turówką, choć tu eksploracja niebios jest bardziej rozbudowana.



Źródło: youtube.com / RickyC

(sleepless nights)²

Jednak najważniejszy jest fakt, iż **premiera PlayStation 2 w końcu 2000 roku po prostu ZAORAŁA Dreamcasta**. Sony stworzyło potwora: firma kreowała się na nowego giganta, obiecując specyfikację nie z tej planety (**), co doprowadziło do takiego popytu, że u dostawców zaczęło brakować komponentów dla konkurencji.

W dodatku Sony nawiązało do agresywnych i beczelnych zagrywek marketingowych charakterystycznych dla rynku gier lat 90. Z czasem branża złagodniała i zaczęła stawiać na bezpieczne, zgodne z ówczesnymi standardami reklamy, a Sega nie była wyjątkiem. Poza hasłem „It's thinking”, sugerującym, że sprzęt był tak zaawansowany, iż mógł nas wręcz podsłuchiwać, nie pojawiło się w kampanii Dreamcasta nic tak prowokacyjnego, jak niesławne „Genesis does what Nintendo n't”. Sony zaś jako spóźniony narybek mogło sobie pozwolić na szaleństwo i wypełniło lukę z naddatkiem, potrafiąc groteskę i tworząc niewyobrażalnie odjechane reklamy, w których nie bano się aluzji seksualnych czy body horroru. Wystarczy przypomnieć plakat z okiem, na którym wytatuowano symbole kółka, krzyżyka, kwadratu i trójkąta, czy reklamę wyreżyserowaną przez... Davida Lyncha. Korporacja chciała sprzedać nie tyle PS2, co wyobrażenie, jak to jest grać na PS2 – zabieg podzielał na nastolatków, którzy byli główną grupą docelową Sony. Dreamcast natomiast – z uwagi na przekonanie Segi, iż trafienie jednocześnie do młodzieży, dorosłych, fanów, casuali i miłośników technologii zagwarantuje większy zysk – nie miał sprecyzowanego

targetu. Był dla wszystkich, a przez to dla nikogo.

Dobranoc

Dreamcast był rozchwytywany przez dobre 18 miesięcy, lecz po premierze PlayStation 2 sprzedaż ostro wyhamowała. Niby schodziło, jak to ujął Peter Moore, „50 tysięcy egzemplarzy dziennie, potem 60 tysięcy, potem 100 tysięcy, ale to by po prostu nie wystarczyło do uzyskania masy krytycznej i zmierzenia się z PS2”. **Sega znowu krwawiła pieniędzmi i nie mogła pozwolić sobie na „tylko” zadowalające dochody**. Japończycy wydali na marketing i produkcję Dreamcasta ogromne kwoty, zadłużając się u głównego udziałowca, CSK Holdings, na 500 mln dolarów w samym 1999 roku.

Założyciel CSK, Isao Okawa, od początku przewidywał, że babrzenie się w sprzęcie nie będzie zyskowne – wyłącznie automaty zapewniały Segdzie konkretne przychody. Wreszcie, w maju 2000 roku, przejął posadę prezesa u swojego dłużnika i natychmiast przypieczętował decyzję o rezygnacji z hardware'u oraz ograniczeniu się do produkcji gier. Firma miała za co w miarę bezboleśnie rozpocząć nowy rozdział właśnie dzięki Okawie, który darował jej długi, sprzedał wszystkie swoje akcje Segi i CSK o wartości ponad 695 mln dolarów i oddał te pieniądze korporacji – a dokonał tego niedługo przed tym, jak w marcu 2001 zmarł na skutek niewydolności serca. Pod koniec tego roku ostatnie egzemplarze konsoli sprzedawano już za niecałe 50 dolarów. Były tylko wypchać resztki z magazynów.



Dreamcast bywa niesłusznie nazywany konsolą, która zabiła Segę. Osobom zgadzającym się z tym zarzutem mam do przekazania złą wiadomość: fałszywe oskarżenia są karalne. Jego (oraz nieszczęsnego Saturna) tragedia polega bowiem na tym, iż **padł ofiarą zwyczajnie pechowych decyzji – największą wadę „Snadawania” stanowił... nie wiem... niewygodny pad?** Bo na wybitny, różnorodny, pełen eksperymentów katalog czy specyfikację przewyższającą platformy konkurencji nie ma co narzekać (****). Ale tak to bywa w życiu, że można zrobić wiele rzeczy świetnie, a i tak wylądować się na niższym miejscu niż rywal. Ironią w tej historii jest to, że zarówno o Dreamcasie, jak i Saturnie mówi się po latach tak samo jak o zmarłych: albo dobrze, albo wcale.

[CDA]

(**) Jak się okazało, „dwójka” nie była aż taka mocna czy przystępna dla twórców. Sony powtórzyło błąd, jaki Sega popełniła z Saturnem, i rozdzieliło moc konsoli między różne jej procesory, przez co na PS2 programowało się trudniej niż na Dreamcasta.

(****) A dla tych, którzy jednak narzekają, mam drugą złą wiadomość i ostrzeżenie zarazem: nie odwracajcie się, bo stoi za wami Segata Sanshiro. I ja z młotkiem.

Shenmue, Shenmue II

Istotna dla rozwoju otwartych światów gra Yu Suzukiego, twórcy Virtua Fightera, zaczęła żywot jako erpeg... o postaci z Virtua Fightera, Akirze. Projekt powstawał na Saturna, by po rozrośnięciu się do niebotycznych rozmiarów stać się pokazówką możliwości Dreamcasta i przekonywać, jak realistyczne mogą być gry. Nawet dzisiaj Shenmue imponuje grafiką czy gameplemem prawdziwszymi niż samo życie: autobusy przyjeżdżają o określonych godzinach, w ramach pracy choćby obsługujemy wózek widłowy, ruchów sztuk walki uczymy się poprzez żmudne miętolenie tych samych czynności, a w salonach znajdziemy prawdziwe tytuły Segi.



Źródło: youtube.com / World of Longplays

Phantasy Star Online

„Sonic Team zrobiło pierwszego sieciowego erpega na konsolę”. Ależ zdanie, co? I nie, to nie żart, wbrew durnej nazwie Ekipa od Sonica odpowiada za nieco więcej tytułów niż przygody jeża. Jednym z nich była próba stworzenia wschodniej odpowiedzi na Diablo. W produkcję tego dzieła mocno zaangażował się Okawa – przekonany o tym, że gry online to przyszłość, płacił z własnej kieszeni, aby gracze nie musieli bulić za połączenie przez modem. Nomen omen opłaciło się – Phantasy Star Online jest tak znaczące nie dlatego, że jako pierwsze przeniosło sieciowe RPG na domowe konsole, ale dlatego, że zrobiło to dobrze.



Źródło: youtube.com / World of Longplays



NINTENDO
SWITCH.

Nintendo

PIKMIN™ 4

3
www.pegi.info

DEMO
Już dostępne!

Nintendo
eShop



Nowa przygoda rozkwita!

Znajdź, pielęgnuj oraz
dowodź Pikminami.
Z ich pomocą
przemierzaj ten
nowy świat.

21.07.2023



© Nintendo

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch
OLED Model



Nintendo Switch



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE
TRYB PRZENOŚNY

CONQUEST
www.nintendo.pl

Nauczmy się przegrywać

■ Akceptuje porażkę: **Paweł Kicman**

Celem gry jest wygrana. Prawda? Cóż, część osób pewnie się z tym nie zgodzi, stawiając na samo doznanie. Jednak gry komputerowe przeważnie mają strukturę, w którą wpisano małe lub duże zwycięstwa. Zabij bossa, żeby przejść dalej. Ukończ wyścig na pierwszej pozycji, żeby wziąć udział w kolejnym. Spełnij warunki misji, żeby poznać zakończenie. A ja pytam: gdzie tu miejsce na porażki?

Przegrywanie stanowi nieodłączną część nauki, a przecież każdej gry musimy się najpierw nauczyć. Fiasko odgrywa dużo ważniejszą rolę, niż jesteśmy skłonni przyznać, a **zaprojektowanie produkcji tak, by nie frustrowała, tylko popychała do kolejnych starań, to trudne zadanie**. Zbyt łatwe tytuły mogą szybko znudzić, a zbyt wymagające zestresować. Na granicy jednego z drugim istnieje zaś stan flow, w którym zachowany zostaje balans między naszymi umiejętnościami a poziomem trudności. Poruszanie się w nim daje przyjemność, ale nawet w płynną, immersyjną rozgrywkę wpisana jest jakaś doza potknięć.

Przegrywać każdy może, jeden lepiej, drugi gorzej

Kiedy myślę o przegranej w kontekście gier komputerowych, pierwsze, co mi się nasuwa, to produkcje powszechnie uznawane za trudne. Sekiro, Cuphead czy Super Meat Boy. Zgaduję, że podobnie jest u was, choć lista tytułów może się nieco różnić. Łączy je fakt, że w drodze ku ich finałowi ginie wiele razy. Jednak każda śmierć niesie za sobą pewną informację. Fani i fanki Soulsów pewnie

przywołają z pamięci komunikat „You died”. Ale nie, nie o tej informacji mówię. Chodzi mi raczej o to, że – pozostając już przy soulsowej metaforze – gra próbuje nam powiedzieć „git gud”. Skoro przeciwnik nas ubił czy nadział się na kolce, to znaczy, że zrobiliśmy coś nie tak. Pospiesziliśmy się, źle wycelowaliśmy, niepoprawnie oceniliśmy odległość.

W grach takich jak Super Meat Boy bardzo łatwo dostrzec taki błąd, a sprzyja temu prosta konstrukcja rozgrywki. Ot, przecięła nas piła w tym konkretnym miejscu, bo skoczyliśmy jakąś sekundę za późno. Wróć, popraw się, zgiń kawałek dalej. I tak w kółko, aż uda się przebiec całą planszę bez zadrapania. Sprawa, pozornie, komplikuje się wraz ze wzrostem złożoności produkcji. Stąd w Elden Ringu dostajemy wciry od bossa, bo zawiodło kilka nakładających się na siebie elementów. Tak po prawdzie wszystko można jednak rozłożyć na części pierwsze. Żle się ustawiliśmy, przeciwnik wyprowadził atak z opóźnieniem, za plecami była przepaść itd. Najważniejsze, że **poprzez porażkę gra stara się wymusić na nas lepsze zrozumienie i opanowanie jej mechanizmów**.



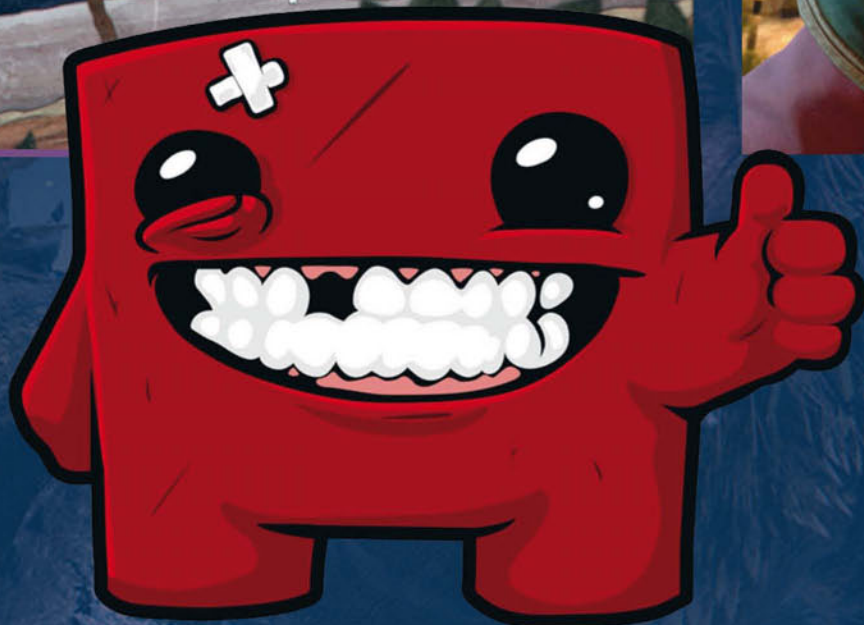
Jak to nie da rady?

Czasami jednak stanie nam na drodze wyzwanie, z jakim nie sposób sobie poradzić. I zespoły developerskie celowo projektują takie rozwiązania. Widać to doskonale w tych grach RPG i MMORPG, w których świat i przeciwnicy nie skalują się razem z naszą postacią. Dlatego kiedy wejdziemy tam, gdzie nie powinniśmy się znajdować na naszym poziomie i z obecnym ekwipunkiem, szybko zostaniemy zmieceni z planszy. Dostajemy prostą do odczytania wiadomość: „To jeszcze nie miejsce dla ciebie. Wróć, jak zbierzesz więcej expa!”.

Niezależnie od tego, czy wyzwanie zaprojektowane jest tak, by nas pokonać, czy też po prostu musimy się nauczyć, jak sobie z nim poradzić, **żeby porażka odegrała swoją rolę, musi być odpowiednio klarowna i sensownie wpisana w całe doznanie**. Mamy zrozumieć nie tylko, co i jak poszło nie tak, ale też co zrobić, żeby w końcu przejść dalej. Na mapach części produkcji MMORPG widzimy sugerowany poziom, na którym powinna znajdować się nasza postać, żebyśmy grali w najbardziej optymalny sposób. Okej, wiemy, że po prostu



■ W Cupheadzie za porażkę możemy winić tylko siebie, bo wygrana zależy wyłącznie od naszych umiejętności.



■ Hm, ciekawe, trzecia krytyczna porażka z rzędu...

projekcie. I tak jest w przypadku problemów technicznych, kiepskiego balansu rozgrywki czy nieprzemyślanych rozwiązań. Ale nie brakuje też wyjątków. Produkcje z elementem losowości potrafią niekiedy zaserwować... cóż, pecha. A to wyrzucimy za mało na kościach w Disco Elysium, a to wyciągniemy najgorszą możliwą kartę w Hearthstone, a to przeciwnikowi w League of Legends wejdą obrażenia krytyczne. Jasne, większość tytułów nie ogranicza się do elementu losowego, a za sukces odpowiada mieszanka RNG i umiejętności osoby grającej. Nie zmienia to faktu, że **porażka smakuje zupełnie inaczej, kiedy wiemy, iż to był nasz błąd, niż kiedy to zrządzenie komputerowego losu odpowiada za konieczność wczytania sejwa.**

Ach, sejwy. Przy okazji niedawnej premiery Baldur's Gate III internet zaroił się od artykułów i dyskusji na temat save scummingu. To zjawisko polegające na zapisywaniu stanu rozgrywki przed każdym ważnym momentem i wczytywaniu go, jeśli coś pójdzie nie po naszej myśli. Biorąc pod uwagę mnogość wyborów i trudność potyczek, nie dziwi fakt, że niektóre osoby stosują taką taktykę. Ba, nie jest to nic nowego – taka metoda resetowania zabawy

Nie bójmy się potknąć, ale nie bójmy się też nieodwracalności porażki.

trzeba grindować dalej. Cuphead, poprzez swoją konstrukcję poziomów, daje jasno do zrozumienia, że właściwą metodą uczenia się jest podejmowanie kolejnych prób. Nie możemy nigdzie pójść i zdobyć lepszej zbroi czy podbić swoich statystyk.

Wczytuję, więc jestem

Porażki da się podzielić jeszcze ze względu na to, kogo obarcza się za nie winą. Czy to był nasz błąd, czy systemu? Wydawać by się mogło, że ten drugi rodzaj porażki świadczy o złym

Istnieją jednak tytuły z zupełnie odmienną koncepcją zwycięstwa czy porażki. Ba, zostały zaprojektowane tak, by to pierwsze nie było w ogóle możliwe! Przecież gry arcade czy inne zręcznościówki, w których walczyliśmy o najlepszy wynik, niemal zawsze w końcu nas pokonują. Możemy przeciągać partyjkę w Tetrisa, ale prędzej czy później osiągniemy nas ten ostatni klocek. Trudno też jednoznacznie mówić o zwycięstwie w produkcjach oferujących fabułę z jakimś tragicznym finałem. That Dragon, Cancer nie traktuje o ratowaniu życia, tylko właśnie o akceptacji tego, że nie możemy go uratować. Koniec zawsze jest taki sam, ale to nie o niego chodzi, ale o samą drogę i to, co po nim.



■ Czasem – jak w Papers, Please – trzeba dokonać wyboru między jedną porażką a drugą.



■ Zginąłem to zginąłem, nie drażmy tematu!

Nieudane rzuty w Baldur's Gate III to okazja, żeby pchnąć dalej historię.

towarzyszy medium od dawna. A co, jeśli... prze-staniemy tak robić? Po prostu pogodźmy się z tym, że – pozostając przy przykładzie Baldur's Gate III – słabe rzuty kością stanowią integralną część gry i nie będziemy ich powtarzać? W końcu to nie tak, że produkcja studia Larian uniemożliwia nam dalszą zabawę, kiedy powinie nam się noga. Jedyne w przypadku śmierci całej grupy musimy wczytać zapis, ale poza tym? Możemy ponieść porażkę i grać dalej.

Dlaczego więc stosujemy save scumming? Po pierwsze, bo to dozwolone. Mamy opcję zapisu i wczytania i nikt nie patrzy na nas złowrogo, jeśli ich używamy. To bezpieczne środowisko, w którym możemy bez strachu i oceniania popełniać błędy (chyba że mowa o trybie permadeath). Po drugie, bo **przyzwyczailiśmy się do tego, że porażka w grach wideo to coś jednoznacznie złego**. Sygnał, że robimy coś nie tak i musimy zmienić naszą strategię, technikę, podejście. I oczywiście w większości produkcji właśnie tak jest. Poza nielicznymi przypadkami osoby tworzące gry przewidują dla nas scenariusze zero-jedynkowe. Z tarczą albo na tarczy.

Śmierciopozytywność

W papierowych RPG, takich jak Dungeons & Dragons, niepowodzenia zdarzają się niemal na każdej sesji. „Krytyk” przekładający się na porażkę może wywołać przy stole sporo emocji, ale Mistrz Gry z zasady nie zezwala na rzucanie kośćmi tak długo, aż nam się uda – chyba że według reguł możemy zrobić to pod konkretnym warunkiem. Wypaczyłoby to naturę rozgrywki, zaburzyło tempo i było postrzegane jako nieuczciwe. Nieudane rzuty to jednak nie tylko stały element zabawy, lecz także okazja, żeby pchnąć dalej historię. Przecież bez odrobiny dramatyzmu przygody stają się nudne, a reakcje na porażkę mogą rozbudować charaktery postaci i urozmaicić sytuację przy stole. Nawet w najgorszym scenariuszu, czyli takim zakładającym śmierć któregoś z bohaterów, da się znaleźć coś wyjątkowego, ale też, jak w grach komputerowych, informację zwrotną: „Nie pchaj się ze sztyletem na pięć golemów”. Że przy stole taka sytuacja jest (teoretycznie) nieodwracalna? Cóż, tym większa jej siła.

Jako że Baldur's Gate III działa na zasadach D&D, będę kontynuował analogię na jego

przykładzie. W jednym z kluczowych momentów drugiego aktu, kiedy przychodzi nam wdrzeć się do pilnie strzeżonej lokalizacji, pozwoliłem grze toczyć się swoim torem. W konsekwencji ważna sojuszniczka poniosła śmierć i niestety nie dało się jej wskrzesić. Niemniej zginęła, przyjmując atak, który prze-trzebiłby moją drużynę. Bohatersko oddała życie, żeby moja zaklinaczka i jej towarzysze mogli pójść dalej. Jasne, ten kontekst nadałem sam sobie, w mojej głowie. Gra nigdzie tego nie odnotowuje. Ale wiecie co? Dla mnie to wystarczająco dużo, żeby poczuć większą immersję i jeszcze bardziej zaangażować się emocjonalnie w historię śledzoną na ekranie. Dobrze radzą sobie z tym też takie tytuły jak choćby Detroit: Become Human, w których opowieść rozgałęzia się w zależności od wyborów gracza, nawet jeśli te prowadzą do katastrofalnych następstw.

Innym przykładem może być mój ukochany „rogalik” – Hades. W nim wręcz celowo umierałem, żeby doświadczyć konkretnych sytuacji, usłyszeć specjalne dialogi czy zacząć szybko od nowa, bo aktualne przejście nie poszło po mojej myśli. Ze śmiercią jako kluczowym mechanizmem, zgrabnie wplecionym w konsonans narracyjny (czyli harmonię między tym, co znaczy śmierć fabularnie, i tym, co znaczy dla rozgrywki), **Hades wręcz zachęca do eksperymentowania z przegraną. Przecież i tak zaraz będziemy mogli wyruszyć w tę niemal syzyfową podróż ponownie**. Co więcej, musimy ginąć raz za razem, bo bez tego nie zdobędziemy odpowiedniego ulepszenia i nie odblokujemy nowych broni. I choć wiele roguelike'ów opiera się na podobnych fundamentach, mało który robi to tak zgrabnie i angażująco jak dzieło Supergiant Games.

A po co się starać, skoro i tak przegramy?

Akceptacja porażki może stanowić też klucz do rozszyfrowania tego, co gra chce nam przekazać, a czasem nawet jak w nią grać. W Papers, Please szybko okazuje się, że panujący reżim nie da nam złapać kilku srok za ogon. Albo pomożemy sobie i swojej rodzinie za cenę losu innych ludzi, albo postaramy się przymknąć oko na nieprawidłowości, by pewne jednostki przeszły przez granicę, ryzykując tym samym, że wpuścimy do kraju terrorystę. Dopuszczając



■ W grach z serii Monkey Island porażkę ponosi ten, kto nie próbuje absurdalnych rozwiązań.



■ That Dragon, Cancer jest grą o akceptacji porażki. I z tej akceptacji rodzi się uznanie dla twórców doznania.



■ W tym lustrze widzisz człowieka, który ma tylko jedną szansę na ocalenie świata.

MASZ JEDNĄ SZANSĘ

Mechanika permadeath (nieodwracalnej śmierci), która zeruje grę i każe zacząć od nowa, pojawiła się choćby w serii Diablo, w tym najnowszej jej odsłonie. To ekstremalny przypadek karania za porażkę. Jednocześnie to doskonały, choć cokolwiek skrajny przykład na to, że im większe ryzyko, tym większa zabawa. Cóż, ta „zabawa” wymaga nie tylko doskonałej znajomości ogrywanej produkcji, ale też dużego skupienia i odporności na frustrację. I tak jak w przypadku hack’n’slasha Blizzarda mamy opcję rozpoczęcia grindu od nowa, tak część pozycji nie jest tak hojna. W One Chance, flashowej grze przeglądarkowej, mamy tylko jedną szansę (no hej, nawet tytuł nas uprzedza!), żeby opracować antybiotyk, który uratuje ludzkość. Niezależnie od tego, czy nam się uda, czy nie, ciasteczka w przeglądarce blokują ponowną próbę. Jasne, można je wyczyścić, ale liczy się zamiar. Podobnie działa inna przeglądarkowa produkcja, You Only Live Once. Ją już nieco trudniej zhakować i zapewne większość osób nie zada sobie tego trudu, otrzymawszy przewidzianą przez twórcę okazję do przeżycia dosłownie jednego życia. I, prawdopodobnie, doświadczenia nieodwracalnej porażki.

do siebie nieuchronność porażki, decydujemy się grać tak długo, aż nasz kompas moralny zawiedzie, albo tak długo, aż wyczerpie się nam szczęście do podejmowania decyzji. Podobnie zresztą działa This War of Mine. Jesteśmy zbyt małuczy, by powstrzymać wojnę, nie da się w tej grze „wygrać”, można jedynie jak najdłużej przetrwać, zachowując lub tracąc ostatnie strzępki moralności. W akceptacji tej nieuchronności kryje się więc potężna narracyjna siła, która redefiniuje znaczenia zwycięstwa i przegranej, przenosząc cel z przejścia gry na granie w grę.

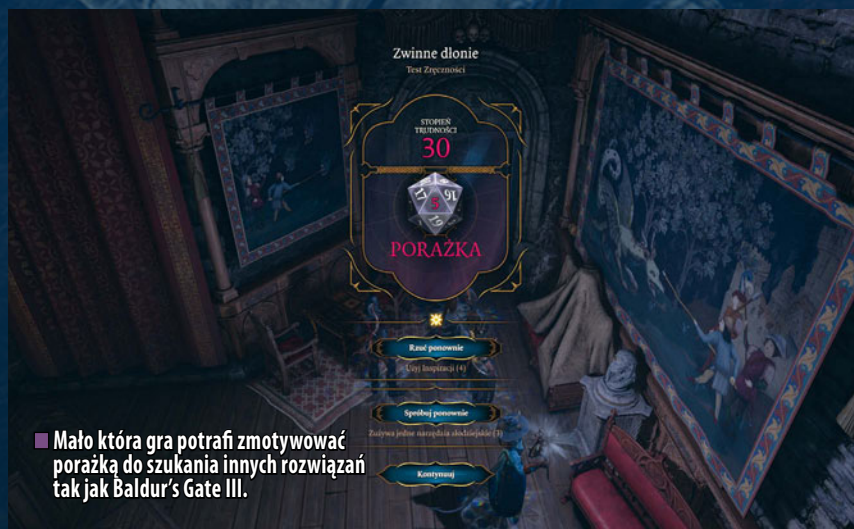
Istnieje też cała kategoria tytułów, w których gorsze od napisu „game over” jest utknięcie bez możliwości progresu. I tak w produkcjach wymagających grindu czy zręczności możemy po prostu przeć przed siebie w nadziei, że staniemy się lepsi i przejdziemy dalej. Cóż, nie w grach logicznych. Jeśli w przygodówce czy innym dziele wymagającym rozwiązywania zagadek ugrzęźniemy na jakimś etapie, mamy jedno jedyne wyjście – nie przestawać myśleć. Ale ten moment od odbicia się od problemu do jego rozwiązania, często wypełniony wściekłym naparzeniem w klawisze (a nuż coś zadziała), łączeniem każdego przedmiotu z innym (hej, lata 90.) czy po prostu chodzeniem w kółko po pokoju, ma w sobie niezwykłą właściwość. Im dłużej dumamy, im mocniej się nad czymś głowimy, tym większa euforia, kiedy w końcu krzyknijemy: „Eureka!”. Ta zero-jedynkowość, czekanie na otwarcie się konkretnej klapki w głowie, sprawia, że finalna satysfakcja ma zupełnie inny smak, niż kiedy jest owocem

zdobycia umiejętności czy mozolnego wbijania poziomów. Czy lepszy? Niekoniecznie. Inny.

Ukochać niepowodzenia

Możemy więc poprzez porażkę stawać się lepsi, bardziej doceniać samo granie lub opowiadaną historię czy osiągać satysfakcję lub ulgę z poradzenia sobie z początkową przegraną. Bez niej – czy zagrożenia nią – zwycięstwo w ogóle pozbawione jest sensu. **To właśnie niepowodzenia nadają znaczenie wygranej.** Gry komputerowe stanowią bezpieczną przestrzeń, gdzie w kontrolowanych warunkach ćwiczymy ten nasz „mięsień kłęski”. Uczą, jak z niego korzystać i do czego się przydaje.

Przegrywamy więc. Nie bójmy się potknąć, ale nie bójmy się też nieodwracalności porażki. Bezpieczeństwo posiadania zapisu gry zmniejsza lęk, oczywiście, ale jeśli odważymy się przeć dalej mimo tego, że powinęła nam się noga, możemy odkryć coś więcej. Cóż, przynajmniej w teorii, bo gier, które na to pozwalają i jakoś na to reagują, jest niewiele. Ja tymczasem wracam do Baldur’s Gate III, żeby dalej wyrzucać naturalne jedynki, przyjmować chaos, jaki następuje później, i szukać innych dróg do osiągnięcia celu. Bo tak jak mogą machnąć ręką i wyczytać zapis, tak mogą zagryźć zęby i zobaczyć, jaka przygoda czeka na tych, którzy nie boją się przegrywać. **[CDA]**



■ Mało która gra potrafi zmotywować porażką do szukania innych rozwiązań tak jak Baldur’s Gate III.

25 LAT METAL GEAR SOLID

O CHŁOPACH, CO WALCZYLI Z MECHAMI

■ Zakłada przepaskę na oko: **Łukasz Morawski**

Wielki sukces artystyczny. Jeszcze większy sukces komercyjny. Legendarna seria, która od samego początku podążała własnymi ścieżkami, nie oglądając się na konkurencyjne tytuły. Legendarna seria, która... wywaliła się na ryj. Właśnie tak – świętujemy 25-lecie marki Metal Gear Solid. Fanfary!

Mamy rok 2015, miesiąc grudzień, stan pogody: nieznany. Miłośnicy gier wideo przygotowują popcorn i napoje, aby przez kilka godzin śledzić rozdanie nagród podczas gali The Game Awards. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain nominowane jest w kilku kategoriach, z czego w dwóch odnosi zwycięstwo – za najlepszą grę action adventure i ścieżkę dźwiękową. Reżyser projektu nie odbiera jednak żadnej ze statuetek. – *Pan Kojima miał zamiar być tutaj z nami dziś wieczorem, ale niestety został poinformowany przez prawnika reprezentującego Konami, że nie będzie mógł przybyć na dzisiejszą ceremonię wręczenia nagród* – tymi słowami Geoff Keighley ostatecznie uświadamia graczom, że dalsza współpraca Hideo Kojimy z Konami nie ma racji bytu.

Raptem kilkanaście dni później redakcja japońskiego Nikkei podała, że twórca serii Metal Gear Solid rozwiązał umowę i opuścił szeregi Konami Digital Entertainment, tracąc tym samym prawa do tej kultowej marki, której łączna sprzedaż według najnowszych, sierpniowych danych przekroczyła 60 mln egzemplarzy. Taki obrót sprawy mógł być do przewidzenia, ponieważ

już od dłuższego czasu do sieci trafiało coraz więcej przecieków potwierdzających konflikt pomiędzy Kojimą a jego pracodawcą. **Hideo od zawsze słynął z potrzeby dużej niezależności, jego gry zaś często wymagały ogromnych inwestycji, żeby reżyser mógł zaimplementować większość swoich pomysłów.** To oczywiście nie podobało się włodarzom firmy, którzy znaleźli inny sposób, by łatwo zarabiać bez ponoszenia zbyt dużych kosztów. Ale do tego dojdę później...

Człowiek z wizją i pasjonat popkultury

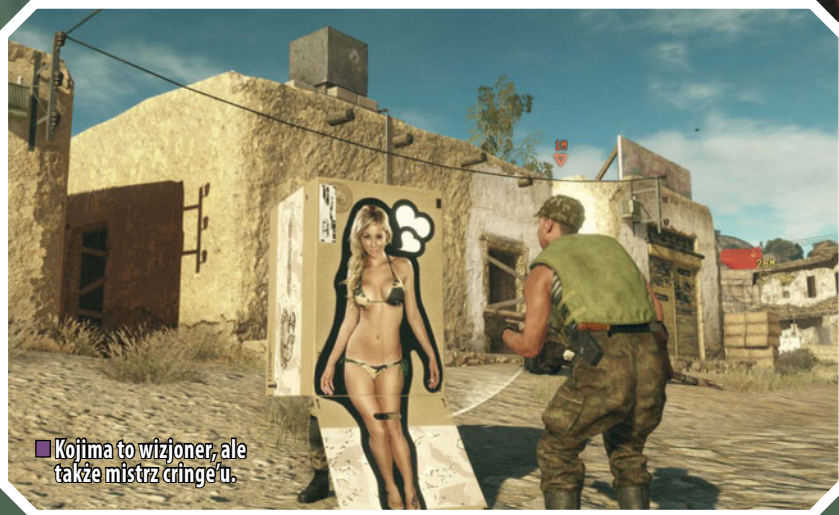
Autor Metal Gear Solid od zawsze marzył o tym, aby zostać reżyserem filmowym. Ogromny wpływ na to miało jego wychowanie. – *Rodzice wprowadzili rodzinną tradycję: każdego wieczoru wszyscy razem oglądaliśmy film. Nie pozwolono mi iść do łóżka, dopóki film się nie skończył. Pokazywali mi nie tylko produkcje dla dzieci. Oglądałem nawet sceny seksu* – mówił w rozmowie z The Guardian. Podczas seansów nie ograniczano się wyłącznie do azjatyckiej kinematografii. Wszystkie jego gry w mniejszym lub większym stopniu czerpią z popkultury, zarówno pod względem fabuły, jak i projektów lokacji czy nazw bohaterów.

Gdy Hideo miał 13 lat, jego tata zmarł, co mocno odbiło się na psychice młodego człowieka i znacząco wpłynęło na jego późniejsze dzieła – nie bez powodu w grach Kojimy tak bardzo uwidatnione są wątki ojcowskie. W dodatku realizacja marzeń o zostaniu filmowcem wydawała się niemożliwa. W regionie Kansai brakowało dostępu do szkół filmowych, a i sama gałąź rozrywki nie była w ówczesnej Japonii zbyt dobrze finansowana. Dlatego Hideo postanowił rozpocząć studia ekonomiczne, lecz ostatecznie zrezygnował z nich, kiedy odkrył, że gry wideo zaczynają zyskiwać coraz większą popularność. Nie spotkało się to z pozytywnym przyjęciem ze strony przyjaciół i otoczenia: – *Tylko moja mama powiedziała mi, że mogę robić w życiu, co chcę. Była jedyna.*

Z tak istotnym wsparciem Kojima zaczął szukać odpowiedniego pracodawcy, aż w końcu trafił na Konami, gdzie został oddelegowany do działu komputerów domowych MSX. **Początki kariery były trudne – nie umiał programować, przez co wiele jego pomysłów trafiło do kosza.** Firma dała mu jednak szansę i już w 1987 (raptem rok po otrzymaniu posady) zadebiutował jego pierwszy projekt. Mowa oczywiście o Metal Gear.



■ Nawet Snake potrzebuje chwili zadumy, aby poskładać do kupy fabułę MGS-ów.



■ Kojima to wizjoner, ale także mistrz cringe'u.

Wbrew regułom gry

Już na samym początku kariery Kojima udowodnił, że patrzy na gry wideo w niekonwencjonalny sposób. Gdy na ówczesnych urządzeniach królowały platformówki, tytuły JRPG czy akcyjniaki, młody twórca postanowił pójść pod prąd. W Metal Gear oczywiście mogliśmy korzystać z broni palnej, lecz była to ostateczność –

zaznacza, że ta edycja gry jest po prostu słaba... Mimo wszystko to właśnie sprzęt Nintendo cieszył się o wiele większą popularnością, dzięki czemu pierwsze przygody Snake'a rozeszły się w ponad milionie egzemplarzy.

Po trzech latach do sprzedaży trafiła „kontynuacja” Snake’s Revenge, przy której także

wana z myślą o 32-bitowej konsoli PlayStation, co zaowocowało m.in. przeniesieniem cyklu do trójwymiarowego środowiska. Twórcy mogli także pokusić się o widowiskowe przerywniki filmowe, bardziej złożone animacje postaci oraz pełny voice acting.

Choć dzisiaj grafika wywołuje uśmiech politowania, to pod koniec XX wieku robiła ogromne wrażenie – jako kilkulatek nie mogłem oderwać oczu od ekranu i przestać zachwycać się projektem bazy nuklearnej na wyspie Shadow Moses. Co prawda za dzieciaka nie do końca rozumiałem, o czym rozmawiają bohaterowie, ale gra została zrealizowana z takim rozmachem, że i tak udzielały mi się emocje towarzyszące poszczególnym sekwencjom. Wrażenie potęgowała fenomenalna ścieżka dźwiękowa, z motywem przewodnim na czele i utworem „The Best Is Yet to Come” w wykonaniu Aoife Ní Fhearraigh.

Nie będę poruszał tematu fabuły Metal Gear Solid, bo nie mam na to miejsca. Scenariusz Hideo Kojimy i Tomokazu Fukushima odznaczał się wielowątkowością i choć trzon historii był względnie mało skomplikowany

(ot, superżołnierz musi uratować zakładników i zniszczyć mecha z głowicą nuklearną), to jednak całość bazowała na zwrotach akcji i koncepcjach z zakresu polityki, filozofii, psychologii (syndrom stresu

pourazowego), inżynierii genetycznej oraz biotechnologii. Klimat podbijało też częste **burzenie czwartej ściany, jak wtedy, gdy podczas walki z jednym z bossów trzeba było przepiąć kontroler do drugiego portu, aby wróg „nie czytał nam w myślach”**. Taka zabawa z graczami i metakomentarze staną się w przyszłości jednym ze znaków rozpoznawczych gier Kojimy.

Blondas w cieniu węża

Metal Gear Solid zostało fantastycznie przyjęte przez recenzentów, a do tego sprzedało się w ponad sześciu milionach egzemplarzy. Tak duży sukces musiał oznaczać jedno – pora na sequel! Kontynuacja powstała z myślą

Konflikt Kojimy z Konami z pewnością nie pomógł w pracach nad MGSV: The Phantom Pain.

produkcja okazała się jedną z pierwszych, w których przez większość czasu musieliśmy unikać wrogów, a nie ruszać na nich z okrzykiem na ustach. Ponadto to właśnie w tej grze poznaliśmy Solid Snake’a oraz Big Bossa.

Metal Gear pierwotnie dostępne było wyłącznie na MSX2, lecz po kilku miesiącach do sprzedaży trafił też port na japońską konsolę Famicom (na świecie znaną jako Nintendo Entertainment System, patrz: artykuł Bartłomieja Kluski w CD-Action 03/2023), przy którym nie pracował pomysłodawca oryginału. Wersja na NES-a została drastycznie okrojona i zmodyfikowana przez zespół Ultra Games wybrany przez Konami, więc na dobrą sprawę mieliśmy do czynienia z zupełnie innym projektem. Sam Kojima wyraźnie

nie pracował Hideo. Gra studia Ultra Games powstała z myślą o NES-ie i była dostępna na rynkach północnoamerykańskim i europejskim. Kojima szybko zareagował i zachęcił Konami do stworzenia sequela z prawdziwego zdarzenia – oba tytuły nie wchodziły sobie w drogę, ponieważ w Metal Gear 2: Solid Snake zagrali wyłącznie Japończycy wyposażeni w MSX2.

Kept you waiting, huh?

Na kolejną część musieliśmy poczekać osiem długich lat – **„trójka” stanowiła jednak zupełnie nowe rozdanie, dlatego zrezygnowano z cyfry w tytule, przemianowując serię na Metal Gear Solid**. Produkcja wydana w 1998 w Japonii i USA (w kolejnym roku odbyła się też europejska premiera) została przygoto-



■ Hideo Kojima był jednym z zakładników, których należało uratować w MGSV: Ground Zeroes.

Zdjęcie: metalgear.random.com

■ Dzisiaj może wygląda archaicznie, ale lata temu śnieg na Shadow Moses był wręcz namacalny.

■ Ulubiony bohater graczy w akcji. Ten drugi to Solid Snake.



o PlayStation 2, światową premierę miała zaś 13 listopada 2001 roku. Pomimo wielu kontrowersji zachwyciła krytyków (jej nota w serwisie Metacritic to 96/100) i osiągnęła jeszcze lepszy wynik – do graczy trafiło przeszło siedem milionów kopii. **MGS2: Sons of Liberty to bez wątpienia wybitna produkcja (rozgrywka doczekała się wielu usprawnień)**, którą można było pokochać, gdy się już przetrawiło twist fabularny po rewelacyjnie wykreowanym prologu. To postmodernistyczne dzieło stanowi chyba najbardziej pogmatwaną odsłonę całego cyklu, podatną na liczne interpretacje.

Kojima nie bał się kontrowersji i nie miał problemu z tym, by odebrać graczom kontrolę nad Solid Snakiem – nim sterowaliśmy wyłącznie na początku gry. Nie mogłem wyjść ze zdumienia, kiedy okazało się, że przez resztę opowieści będzie towarzyszył mi Raiden – młodzieńki żołnierz wytrenowany w grach VR, radzący sobie na terenie wroga mniej sprawnie niż dotychczasowy protagonista serii. Oczywiście stała za tym pewna wizja, a nie tylko reżyserski kaprys – autorski komentarz odnośnie do podejścia do tworzenia sequeli, przetwarzania po raz kolejny popkulturowych schematów. Nie wchodząc w spoilery, Sons of Liberty pod wieloma względami było grą identyczną, co poprzedniczka, choć zupełnie inną. Brzmi niedorzecznie? Cóż, tak to już bywa z tą marką i właśnie za to ją uwielbiam.

Ostatnia fajeczka

W drugiej odsłonie developer straszył nas zagrożeniami, jakie wiążą się z wejściem ludzi w erę informacji i łatwymi sposobami na manipu-

lowanie cyfrowymi komunikatami, w **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** natomiast **jeszcze bardziej zostaje pogłębiony problem rosnącego znaczenia AI i jej zdolności do wpływu na sytuację społeczną oraz polityczną na świecie**. Duży nacisk położono także na gospodarkę wojenną oraz popularyzację nanotechnologii. W rzeczywistości kontrolowanej przez inteligentne systemy nie ma miejsca na tradycyjnych wojaków, o czym brutalnie przekonuje się Solid, który w dodatku zaczął starzeć się w zawrotnym tempie w wyniku problemów genetycznych – wszakże nie jest naturalnie urodzonym człowiekiem.

Opowieść o Old Snake'u była pierwszą – a zarazem ostatnią – odsłoną, która trafiła na PlayStation 3. Producenci mieli w ten sposób większe pole do popisu w kwestii rozgrywki. Nie tylko zadbano o lepszą oprawę wizualną i rozleglejsze lokacje z możliwością obrania różnych ścieżek, ale też w końcu zdecydowano się na umieszczenie kamery za plecami bohatera, czego tak bardzo brakowało w poprzednich odsłonach (pomijając MGS3: Subsistence(*)). Najczęstszym zarzutem kierowanym w stronę „czwórki” było zaburzenie balansu pomiędzy rozgrywką a cutscenkami. Jak już wcześniej wspominałem, Kojima od zawsze marzył o zostaniu reżyserem filmowym i najwyraźniej zapomniał, że jednak obcuje z innym medium.

Mnie takie podejście nie przeszkadzało – w 100% kupowałem nawet nieco naiwne i tandetne dialogi niczym z oper mydlanych oraz zbyt podniosłe **przerywniki, które przygotowano po to, by zrzucić na gracza bombę emocjonalną**. Oj, wylało się niejedną łzę, a melodia „Father & Son” Harry'ego Gregsona-Williamsa

do dzisiaj pozostaje moim ulubionym utworem z gier wideo – na samą myśl o nim mam ciarki na plecach... Guns of the Patriots doczekało się średniej ocen na poziomie 94/100 i ponad sześciu milionów sprzedanych egzemplarzy. Niestety był to ostatni raz, kiedy przyszło nam oglądać Solid Snake'a w akcji...

Chłopaki też płaczą

Metal Gear Solid 3: Snake Eater zostało wcześniej przeze mnie pominięte, ponieważ stanowi fabularną odmianę od pozostałych odsłon – jego akcja rozgrywa się w przeszłości, dokładnie w 1964 roku. Głównym bohaterem jest Naked Snake, który później zostanie przemianowany na Big Bossa. To właśnie na podstawie jego kodu genetycznego powstał Solid oraz złowieszczy



■ Okej, można szykować chusteczki...

ze względu na ambitne i pokręcone fabuły. – *Też jestem zdezorientowany całą linią czasową i sagą Metal Gear Solid. Jest to szczególnie trudne,*

Konflikt pomiędzy Kojimą a Konami z pewnością nie pomógł w opracowaniu pełnej rozmachu fabuły – co prawda nie brakowało tutaj interesujących i oryginalnych motywów, lecz sposób przedstawienia opowieści był mocno rozmyty i niejasny. To, czego natomiast nie można odmówić tej produkcji, to świetna rozgrywka! Po raz pierwszy w historii cyklu otrzymaliśmy stosunkowo duży, otwarty

świat, a kontrola nad protagonistą została znacząco rozbudowana – system sterowania i możliwości skradania się oraz prowadzenia walki powinny stanowić przykład dla innych developerów. **Pomimo problemów gameplay zachwycił fanów na tyle, że „piątka” nadal była bardzo dobrze oceniana** (średnia not waha się od 91 do 95 na 100 w zależności od platformy), a do tego zaliczyła świetną sprzedaż – ponad sześć milionów egzemplarzy w niecały rok od premiery.

Tam na dnie został twój ślad

Na tym właściwie można by zakończyć opowieść o tej legendarnej marce. W maju 2015 roku (na kilka miesięcy przed premierą MGSV) prezesem Konami Digital Entertainment został Hideki Hayakawa, który zachłysnął się ogromnym sukcesem finansowym gier mobilnych i doszedł do wniosku, że właśnie w tym kierunku będzie rozwijać firmę. To ten ruch sprawił, iż przez prawie 10 lat obserwowaliśmy, jak korporacja odpowiadająca za takie kultowe serie jak MGS, Castlevania, Silent Hill, Contra czy Bomberman powoli traciła swoją tożsamość i jakiegokolwiek znaczenie na rynku wysokobudżetowych gier wideo.

W ostatnim czasie coś jednak drgnęło – **Konami zapowiedziało pakiety zremasterowanych produkcji z serii Metal Gear Solid oraz pełnoprawny remake Snake Eatera. Niestety już bez udziału Kojimy...** Historia pozostanie bez zmian, nowi twórcy mają zaś głównie zadbać o lepszą grafikę i usprawnioną rozgrywkę. W tym przypadku może się jeszcze udać, ale co dalej? Czy japoński producent zastąpi autora tego cyklu innym wizjonerem? Obawiam się, że może być trudno. Metal Gear Survive pozdrawia! [CDA]

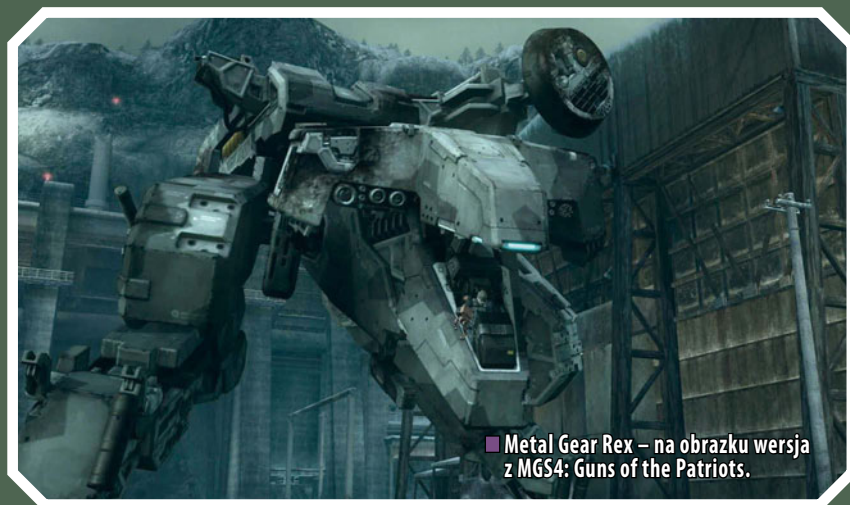
MGS2 to postmodernistyczne dzieło, które jest chyba najbardziej pogmatwaną odsłoną cyklu.

Liquid i Solidus. **Choć „trójka” została oceniona gorzej („tylko” 91/100 na Metacriticu) i dotarła do czterech milionów graczy, to i tak zajmuje najwięcej miejsca w moim sercu.** Wpływ na to miało wiele czynników – pomijając świetnie napisaną, poruszającą historię, największe wrażenie robiło to, w jak spektakularny sposób Hideo przerobił motywy znane z serii filmów o Jamesie Bondzie i Johnie Rambo na własną modłę.

Reżyser ponownie bawił się formułą gier wideo i burzeniem czwartej ściany. To właśnie w tej odsłonie pojawiła się kultowa walka z ponad stuletnim snajperem, którego można było pokonać poprzez przestawienie zegara w konsoli PlayStation 2. Kojima tak bardzo polubił się z Big Bossem, że powracał do niego kilkakrotnie, zarówno w oficjalnych kontynuacjach, jak i spin-offach na PSP. Ogarnięcie tego wszystkiego stanowiło natomiast nie lada kłopot, głównie

gdy najpierw tworzysz przyszłość, a następnie cofasz się w czasie, aby opowiedzieć coś nowego – mówił w wywiadzie dla Eurogamera.

Kiedy ojciec serii MGS chciał kontynuować losy Naked Snake'a, coś zaczęło się sypać. Budżet oficjalnej piątej części urastał do niebotycznych rozmiarów, co było mocno nie w smak Konami. W związku z tym wydawca zdecydował się na wcześniejsze wypuszczenie do sprzedaży prologu gry o podtytuł Ground Zeroes, który przy okazji miał stanowić prezentację możliwości technologicznych autorskiego silnika graficznego Fox Engine. **Budżet na Metal Gear Solid V: The Phantom Pain udało się uzupełnić, ale najwidoczniej nie na tyle, aby produkcja została skończona. Jest to niesamowicie osobliwy twór,** który na pewnym etapie fabuły zdaje się zapętląć w dziwny sposób, jakby zabrakło czasu i pieniędzy na przygotowanie wszystkich misji.



■ Metal Gear Rex – na obrazku wersja z MGS4: Guns of the Patriots.

(*) Rozbudowana wersja MGS3 z 2006 roku, która dodała m.in. nowe ustawienia kamery i tryb online.

FURBY

■ Próbuje dogadać się z pluszowym robotem: **Bartłomiej Kluska**

Chyba każdy, będąc dzieckiem, rozmawiał ze swoim ulubionym pluszakiem, lecz zabawka zawsze pozostawała biernym słuchaczem albo „odpowiadała” głosem właściciela. Pod koniec XX wieku technologia pozwoliła jednak wejść z maskotką w prawdziwą interakcję.



Autorzy pomysłu, Dave Hampton i Caleb Chung, inspirowali się tamagotchi – breloczkiem z ekranikiem i przyciskami, który pozwalał opiekować się elektronicznym przyjacielem. Wynalazcy chcieli jednak, by ich zabawka nie była plastikowym jajkiem, ale czymś, co dziecko może naprawdę przytulić. Stworzyli niewielkiego (prototyp powstał na bazie... piłeczki tenisowej) pluszaka przypominającego sowę, w jego wnętrzu ukryli zaś robota. Ten dzięki wbudowanym silniczkom potrafił np. ruszać oczami czy uszami, a czujniki pozwalały mu reagować na zachowania właściciela

(m.in. „jeść”, jeśli dotknęło się zabawkę w rejonie ust, cieszyć po pogłaskaniu po brzuchu czy głośno protestować, gdy pluszak został odwrócony do góry nogami).

„Mej-mej” znaczy „kocham”

Tym, co czyniło pluszaka wyjątkowym, były jego zdolności lingwistyczne. Robocik po wyjęciu z pudełka emitował rozmaite dźwięki w sobie tylko znanym języku. Oczywiście właściciel-opiekun szybko domyślał się, że gdy zabawka mówi „ee”, wyraża szczęście, głośnym „bu” sygnalizuje niezadowolenie, a np. „mej-mej” to odpowiednik „kocham”. Z czasem jednak pluszak zaczynał zastępować te quasi-słówka angielskimi wyrazami. Było to wcześniej zaprogramowane, ale dziecku wydawało się, że futrzasty przyjaciel reaguje w ten sposób na jego komunikaty, ucząc się nowego języka! Wrażenie interakcji wzmacniał fakt, że **robociki potrafiły komunikować się także między sobą dzięki wbudowanym portom podczerwieni**. Dwa zawzięcie o czymś dyskutujące pluszaki wyglądały imponująco.

W 1998 roku zabawkę pod nazwą Furby wprowadziła na rynek amerykańska firma Tiger Electronics (graczom znana np. z ciekawego handhelda Game.com), część koncernu Hasbro. Do sprzedaży od razu trafiły rozmaite modele różniące się kolorem oczu i futra oraz tonem głosu, co generowało ponad tysiąc kombinacji

i podtrzymywało poczucie, że każdy pluszak jest wyjątkowy. W następnych latach producent dodawał kolejne warianty, np. furby dzieci (mniejsze, ale szybciej się uczące), oraz wersje pochodzące z innych uniwersów, jak furby E.T. czy furby Yoda. Bodaj najciekawszym z nich był furby Gizmo. Choć projektanci zabawki zarzekali się, że to przypadek, wizualne podobieństwo pluszaków do stworków znanych z kultowego filmu „Gremliny rozrabiają” wydawało się oczywiste. Właściciel praw do tej marki, Warner Bros., nie zdecydował się jednak na proces, lecz nawiązał z Hasbro współpracę, wprowadzając na rynek interaktywnego gremlina!

Nakarm mnie!

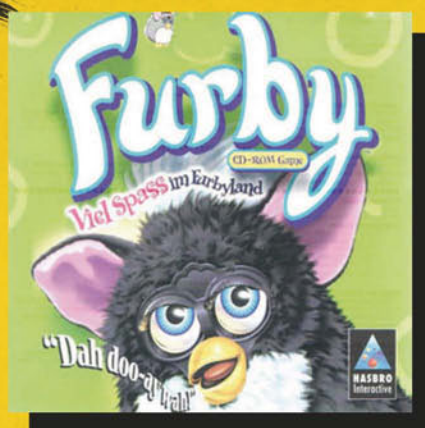
Furby stał się hitem wśród dzieciaków, zastępując im nie tylko tradycyjne nieme pluszaki, ale też – jeśli rodzice nie zgadzali się na zakup psa czy kota – domowe zwierzątka. Hasbro wypuściło także zabawki w innych częściach globu, dzięki czemu włochate stworki zaczęły mówić po niemiecku, włosku czy japońsku. Co ciekawe, zdolności komunikacyjne robocika wydawały się tak

Czy wiesz, że...

Hasbro chwaliło się, iż moc obliczeniowa procesora skrytego w furbym była większa niż ta, którą NASA dysponowała, wysyłając ludzi na Księżyc.



■ Furby w wersji pecetowej nie nadawał się do głośkania.



■ Na Game Boyu pluszak ujawnił swoją muzykalność.



Dancing Furby

Ta unikatowa – wydana tylko w Japonii i tylko na Game Boy Color – produkcja to w zasadzie zbiór w większości muzycznych minigier z robotem pluszakiem w roli głównej. Co ciekawe, dzięki portowi podczerwieni konsola mogła komunikować się z prawdziwym furby i np. pochwalić się mu osiągniętym rezultatem (stwarek reagował adekwatnie). Praktycznym dodatkiem był również słownik japońsko-furbijski.

prawdziwe, że **nabrały nawet amerykańskie rządowe agencje (w tym Pentagon), podejrzewające, że pluszowe ciało kryje znakomite narzędzie szpiegowskie.** Producent musiał gęsto się tłumaczyć, że językowe umiejętności zabawki są zaprogramowane, a furby nie mają możliwości rejestracji dźwięku czy rozpoznawania głosu. Wokalne i motoryczne zdolności stworka przyciągnęły natomiast domorosłych hakerów i majsterkowiczów, którzy przerabiali go tak, by np. tańczył i śpiewał rozmaite losowe utwory lub dał się sterować dżojstikiem.

Niestety furby mógł stać się źródłem dziecięcych traum i lęków. Gdy – jak każda zabawka – w końcu znudził się i wyładował na dnie szafy, po tygodniach czy miesiącach nieaktywności potrafił zbudzić właściciela w środku nocy zbolełym, pełnym wyrzutu okrzykiem „nakarm mnieee”.



Najlepszy przyjaciel?

Hasbro przez wiele lat rozwijało koncepcję pluszaków robotów, wzbogacając np. ich mimikę czy wprowadzając sterowanie głosem. Dzieci, które przeżyły opisaną w poprzednim akapicie przygodę z wybudzającą się nagle zabawką, na pewno doceniły również wbu-

LCD (co pozwalało im robić miny), zaczęły komunikować się poprzez Bluetooth czy przyswajając wiedzę z internetu (np. uczyć się nowych piosenek). Co ciekawe, najnowsza generacja – która trafia na rynek równo ćwierć wieku po premierze oryginału – została pozbawiona większości tych wodotrysków. To znów furby służące po prostu

Czy robot może stać się ukochaną przytulanką? Jeśli mówi, ma spore szanse.

wanie w kolejnych seriach wyłącznika. **Dekadę temu umożliwiono interakcje przez aplikację i nadano maskotkom rozmaite osobowości. Na to, jaki będzie jego furby, wpływ miał właściciel.** Jeśli dużo mówił do pluszaka, ten z czasem również robił się gadatliwy. Jeśli często żartował z zabawką (m.in. pociągając ją za ogonek lub łaskocząc), ta potrafiła wybuchać śmiechem w dziwnych momentach. Z kolei nieodpowiednio traktowany – przekarmiony lub brutalnie potrząsany – furby mógł stać się zły (i np. reagować niechęcią na przytulanie).

Furby dostosowywały się do nowych czasów, zyskując choćby oczy w postaci wyświetlaczy

do przytulania i rozmowy (przy czym przedstawiciele tej serii są zdecydowanie bardziej wygadani niż ich przodkowie). Czy to wystarczy, by podbić serca kolejnego pokolenia dzieciaków marzących o pluszowym przyjacielu?

Można jeszcze postawić inne pytanie. Co się stanie, jeśli producent w następnej edycji wykorzysta nie zaprogramowane wcześniej wypowiedzi, ale model językowy sterowany przez sztuczną inteligencję? Czy taka zabawka – znakomicie udająca żywe stworzenie, wchodząca w interakcję z właścicielem i dostosowująca się do jego potrzeb – nie byłaby atrakcyjniejsza nawet od pieska i kotka? [CDA]

AIBO

W 1999 roku Sony wypuściło na rynek psa robota, który nie tylko widział, słyszał i się poruszał (producent nie zapomniał nawet o merdaniu ogonem!), ale też wykonywał komendy opiekuna czy tropił osoby lub przedmioty. W nowszych modelach robopies zyskał połączenie z internetem (i potrafił np. prowadzić bloga o własnych przygodach). Ostatnio Sony próbuje przywrócić koncepcję tej zabawki do życia, a nowy AIBO, choć drogi, może zastąpić żywego czworonoga (choćby ostrzegając właściciela, że na podwórku pojawił się intruz). Największy mankament: głośkanie prawdziwego psa jest znacznie przyjemniejsze.



GRY WIECZNIE ŻYWE

20 LAT
STAR
WARS
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

PLATFORMY: PC, MAC, PS4, XBO, XBOX, NS
 PRODUCENT: RAVEN SOFTWARE
 GATUNEK: ACTION ADVENTURE, FPS
 ROK PREMIERY: 2003 (PC, MAC, XBOX),
 2018 (XBO), 2020 (PS4, NS)

Star Wars Jedi Knight JEDI ACADEMY

■ Dusił szturmowców: **Huwer**

Czujecie niedosyt po ukończeniu ostatnich przygód Cala Kestisa? Rozważcie wizytę w Akademii Jedi. Udawszy się do niej, odnajdziecie porządną kampanię dla jednego gracza i niezmiernie emocjonujący multiplayer.

Argumentów przemawiających za zapoznaniem się z Jedi Academy można podać znacznie więcej, ale od początku... Protagonistą (bądź protagonistką) jest tu Jaden Korr – postać, której rasę, płęć i ubiór wybiera gracz. Chwilę później tworzymy własny miecz świetlny. Jego dostępność już od samego początku fabuły to

jedna z największych zmian gameplayowych w historii serii Jedi Knight. Główny bohater wcześniejszych odsłon sagi o Rycerzu Jedi – nieodżałowany Kyle Katarn – swoją „światłówkę” zdobywał dopiero po ukończeniu zestawu misji. **Uczynienie z miecza świetlnego broni startowej spowodowało, że zyskiwało się większą swobodę w wyborze stylu rozgrywki w kolejnych etapach kampanii.** Rozwiązanie to wciąż się broni: w zależności od naszych preferencji produkcja Raven Software może robić zarówno za grę action adventure, jak i za pełnoprawnego FPS-a.

Jedi, ale po mojemu

Tyle że JA rozkłada akcenty inaczej od poprzedniczek, kładąc szczególny nacisk na ulepszenie znanego z Jedi Outcast systemu walki mieczem świetlnym. To właśnie m.in. z tego

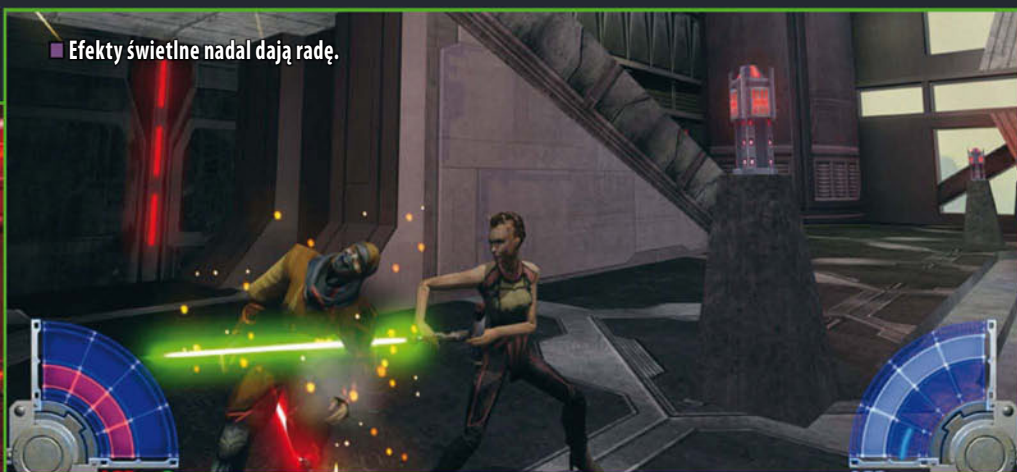
powodu **w Akademii gra się z przyjemnością nawet dziś.** Jaden może posługiwać się pojedynczą „światłówką”, dwiema naraz, a także podwójną lancą à la Darth Maul. Nadmienię, że obecna tu szkoła wymachiwania firmowym orężem Gwiezdných Wojen rządzi się zupełnie innymi prawami niż ta serwowana przez Respawn w tytułach o Calu Kestisie. Nie musimy czekać, aż drab popelni błąd, po którym otworzy się na kontrę – równie dobrze można po prostu zaspamować go rzutem mieczem. Nie jest to szczególnie finezyjne rozwiązanie, ale nieraz uratowało mi skórę. Korzystanie z blasterów (do wyboru m.in. różne karabiny, kusza, wyrzutnia rakiet i snajperka) moim zdaniem nie daje takiej frajdy, co pokonywanie wrogów w zwarcu, ale na wyższych poziomach trudności dobrze oddany strzał cieszy. A trafić przeciwnika niełatwo, bo mimo że broń nie ma odrzutu, cechuje ją precyzją na miarę imperialnych szturmowców.

Korr potrafi wysoko skakać, odbijać pociski, rzucać mieczem, wykonywać piruety pozabawiające życia kilku przeciwników naraz, a także walczyć według preferowanego przez nas stylu (lekki, standardowy oraz ciężki, tj. oferujący ataki,





■ A może jak w strzelankę?



■ Efekty świetlne nadal dają radę.

których nie da się zablokować. Wszystko to w połączeniu z umiejętnościami wykorzystującymi Moc sprawia, że **w Jedi Academy niemi-luchów tłucze się niezwykle miodnie**. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wybić nieszczęśnika w przestworza, a następnie zafundować mu twarde lądowanie na posadzce świątyni, porazić imperialnych slugusów prądem bądź zepchnąć

mi się kilka razy odpuścić jakiś level i wrócić do niego po paru godzinach. Jeden poziom pominąłem celowo: w hubie gry możemy wybierać fabułę do przodu. Da się odczuć, że sklecono ją naprędce, jednakże przez ok. 10 godzin rozgrywki natrafiłem na sporo dających frajdę i zapadających w pamięć momentów. Pokazane w JA wydarzenia przypadają na dwa lata po finale Jedi Outcast oraz mniej więcej dekadę po filmowym „Powrocie Jedi”. Szkoda, że Expanded

boskon pociągu, zwiedzać ruiny, magazyny oraz miejsca kultu, a także robić całą masę innych rzeczy.

Wspomniane lokacje posłużyły też rzecz jasna do stworzenia map do trybu dla wielu graczy, który... **wciąż jest jednym z najlepszych multiplayerów, z jakimi kiedykolwiek miałem do czynienia**. Tutaj każdy szczegół może zadecydować o naszym sukcesie bądź porażce: mam na myśli aktualne ułożenie postaci względem podłoża, szybkość przełączania się między zdolnościami Mocy, a nawet kąt nachylenia miecza. Na dodatek pecetowa społeczność gry stawia granice tam, gdzie się one potrzebne. Jeżeli szukacie serwerów, na których jest całkowity zakaz korzystania z blasterów i granatów, bez trudu takowe znajdziecie. Istnieje też sporo rozgrywek rezygnujących z elementu „Jedi”, co czyni produkcję standardowym arena shooterem.

Starcia z Sithami w tej grze niezmiennie wywołują wypieki na twarzy.

stojącego nad przepaścią niegodziwca prosto w nicość. Co więcej, w trakcie potyczek z adeptami ciemnej strony Mocy może dojść do sytuacji, w której Sithowie będą próbowali użyć naszych umiejętności przeciwko nam. Całość prowadzi do niezmiennie rajcujących, wywołujących wypieki na twarzy starć. Każdy z wymienionych tu elementów walki cieszy sto razy mocniej, gdy uda nam się go skutecznie zastosować na którymś z serwerów gry. Do doskonałego multiplayera JA jeszcze wróć (he, he).

Baza, misja i znowu

Zlecenia przydziela Jadenowi sam Kyle Katarn, zarządzając naszymi zadaniami wraz ze swoim kolegą po fachu, Lukiem Skywalkerem. Ten ostatni jest zresztą głównodowodzącym akademii, w której protagonista przechodzi szkolenie na pełnoprawnego członka zakonu. Przed każdą z misji kampanii fabularnej wysłuchamy krótkiej odprawy od jednego z naszych przełożonych, a następnie zainwestujemy kolejny punktik rozwoju w wybraną umiejętność jasnej bądź ciemnej strony Mocy. W ten sposób zwiększymy m.in. zasięg i czas działania skilli, a także odblokujemy nowe animacje. Jeżeli będziemy kroczyć ścieżką Jedi, obaj panowie będą nas chwalić, gdy zaś wybierzemy sztuczki Sithów, Kyle i Luke wyrażą zaniepokojenie naszymi poczynaniami.

Ciesz fakt, że nie musimy przechodzić etapów w określonej kolejności. Zdarzyło

Universe, do którego zaklasyfikowano opowieść z Akademii, po resecie Gwiezdnych Wojen zrobionym przez Disneya pozostaje jedynie smutnym wspomnieniem, bo scenariusz gry mógłby posłużyć za niezłego gotowca pod miniseriał.

Przygód w bród

Nie wypada nie wspomnieć także o **świetnie wykonanych lokacjach**. Jaden Korr udaje się m.in. na **Tatooine, Corellię, Hoth, Coruscant i Korriban**. Przyjdzie nam postrzelać do bandytów okrążających Sokoła Millennium, uciekać przed naszprycowanym sterydami rancorem czy gigantycznym robalem pożerającym wszystko, co się rusza, infiltrować podziemną bazę, ubijać wampy, jeździć ścigaczem, uwalniać z kosmicznego kryminału więźniów, biegać po dachu pędzącego przez nie-

Na koniec dodam, że w dzieło Raven Software zagracie dziś na prawie każdej nowożytniej platformie. Tytuł znajdziecie m.in. na Steamie i GOG-u. Właściciele Xboków uruchomią dzięki kompatybilności wstecznej oryginalne wydanie z 2003 roku (dostępna jest też wersja ulepszona dla Xboksa One X). Trzy lata temu port JA trafił na Nintendo Switcha oraz PS4 (a tym samym PS5). Bez trudu nabędziecie jego pudełkową wersję, sprzedawaną w duecie ze... Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Dzięki modom Akademia może wyglądać lepiej niż niejeden remaster, dlatego zachęcam was do kupna wersji na PC. Poza tym tylko na pecetach zameldujecie się na fanowskich serwerach. A jest ich tyle, że nawet gdybym chciał je po prostu wymienić, musiałbym dostać na to kolejne dwie strony. **[CDA]**



■ Pozycja postaci może przesądzić o wyniku starcia.

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: SHINY ENTERTAINMENT
 GATUNEK: RTS, AKCJA
 ROK PREMIERY: 2000

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

Sacrifice

■ Ofiaruje dusze na ołtarzu: **Paweł Kicman**

Jeśli miałbym wybrać jedną jedyną grę, która zasługuje na remake czy remaster jak żadna inna, bez wahania wskazałbym na Sacrifice.

Choć umieszczenie tej pozycji w „Niesłusznie zapomnianych” może być nieco kontrowersyjne – bo założę się, że wiele osób ciepło ją wspomina i wraca do niej myślami – to pasuje tu z jednego powodu. Gdyby naprawdę nie została zapomniana, to ktoś w końcu wyciągnąłby licencję od Interplaya i zrobiłby ten remake! Przecież **mowa o jednym z najbardziej interesujących miksów gatunkowych**, jakie zagościły na komputerach osobistych.

Była nas piątka, mieszkaliśmy w Pustce

Akcja Sacrifice toczy się na archipelagu rządzonego przez piątkę bóstw. Nasz protagonista, Eldred – niegdyś potężny mag, a dzisiaj uciekinier z wymarłego świata – trafia w sam środek eterycznej walki o władzę. Kierując poczynaniami upadłego bohatera, musimy przysiąc lojalność wszechmocnym bytom. Tak, bytom, bo gra nie zmusza nas do jednego wyboru. Możemy – w ramach pewnych ram fabularnych – zmieniać strony, a nasze decyzje wpływają na kształt sojuszy i rzecz jasna rozwój historii. Tego typu nielinijowość w produkcji niebędącej erpegim stanowiła w roku 2000 rzadkość.

Jednak prawdziwa niezwykłość kryje się w „mieście”, czyli gameplayu. Misje rozgrywamy na niewielkich mapach, najczęściej stając do walki z innymi magami. **W trakcie potyczek nie tylko kierujemy bezpośrednio Eldredem, lecz także wydajemy polecenia małej armii, którą**

możemy sobie stworzyć dzięki łasce naszego patrona lub patronki. Miotamy więc czary, dziesiątkując maskary wroga czy wzmacniając sojuszników jednostki, choć musimy też zawiadywać swoją zgrają w czasie rzeczywistym. Część pewnie kojarzy podobne rozwiązanie z sygnowanej nazwiskiem i twarzą Jacka Blacka gry Brütal Legend, ale to właśnie Sacrifice jako pierwsze naprawdę solidnie zaimplementowało podobny system.

Inaczej jednak niż w typowej strategii tutaj nie trzeba przejmować się zbieraniem masy róż-

Gra nie doczeka się remake'u lub następcy, bo jest zbyt oryginalna.

nych surowców. Liczą się tylko dusze, za które możemy szkolić nowe jednostki (im więcej dusz, tym potężniejsze warianty), oraz mana wykorzystywana do rzucania zaklęć. Zapewniają nam ją manahiry, pozbawione zdolności bojowych stworki należące do naszego orszaku. Dusze natomiast wrywamy wrogowi, do tego musimy pilnować, aby nie zostały nam odebrane – co dodaje rozgrywce dynamiki i podbija stawkę. A to niejedyny plus, wymienić można jeszcze **niezwykle przyjemne sterowanie oparte na gestach rysowanych myszą** oraz w miarę sensowny poziom trud-

ności. Cóż, Sacrifice potrafiło wciągnąć. Co ja mówię, do dzisiaj potrafi!

Nie beczczęść mego ołtarza

Oczywiście musimy wziąć poprawkę na leciwość – swego rodzaju toporność jest niestety wpisana w DNA silnika. Grafika także traci myśką, a przyznam, że nawet w dniu premiery niczego nie urywała. Skoro już narzekam na kwestie techniczne... Dodatkową łyzkę dziegciu na pewno stanowi udźwiękowienie. I nie mówię tu o rewelacyjnym soundtracku (!) czy równie wspaniałym polskim dubbingu (!!!), ale kakofonicznych odgłosach walki i otoczenia. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

Tym, co ostatecznie podbiło moje serce i sprawiło, że dzieło studia Shiny zapadło mi w pamięć, był **wyjątkowy klimat. Nieco apokaliptyczny, momentami mroczny, lecz z dużą dawką sarkazmu**. Swoimi korzeniami sięgający fantastyki, ale takiej powykrcanej i dziwnej, oraz świetnie uzupełniający chaos, jaki panuje na polu walki. I choć nie chcę brzmieć jak stary dziad, to odnoszę wrażenie, że dzisiaj tak ciekawe i niezwykle gry mają szansę powstawać wyłącznie w segmencie indie. Może właśnie dlatego Sacrifice nigdy nie doczeka się nie tylko remake'u, ale też godnego następcy. Jest po prostu zbyt oryginalne. A to w skomercjalizowanej kulturze największy grzech. [CDA]



■ Dziwaczny świat Sacrifice do dzisiaj potrafi zbudować świetny klimat.



■ Podobno ten wytrzeszcz sprawia, że lepiej widzą wrogów.



MADE
IN
GERMANY

deepr

Sztuczna inteligencja, przełom w walce z cyberprzestępcami!

DeepRay to wynik wieloletniej działalności w zakresie badań i rozwoju w firmie G DATA, który przenosi wykrywanie zagrożeń na nowy poziom. Zastosowana technologia to samouczący się system oparty na sztucznej inteligencji, który wykrywa nawet najlepiej zakamuflowane złośliwe oprogramowanie.

www.gdata.pl/deepray

Łuk

broń naciągana

■ Też jest całkiem sprężysty: **Dael**

Żaden inny rodzaj broni nie odegrał w historii ludzkości tak istotnej roli. I żaden inny oręż nie został przez twórców gier wideo tak bardzo zniekształcony.

Wyobraźcie sobie przez chwilę, że jesteście troglodytami, prawdziwymi jaskiniowcami ze środkowego paleolitu. Życie w niewielkich koczowniczych gromadach, potraficie wzniecać ogień, polować i wytwarzać proste narzędzia. Wiecie, co to oszczep. Byłby bronią niemal doskonałą, gdyby nie jego krótki zasięg. Znać też proce – mordercze na dalekim dystansie, choć niezbyt celne. No i w końcu eksperymentowaliście z rzutkami, miniaturowymi pociskami wyposażonymi w lotki. Te z kolei lecą daleko, łatwiej trafia się nimi w wybrany punkt, ale nie mają dostatecznej energii, by zabić dużego zwierza.

A potem, pewnego dnia, znajdujecie dziwnie wygiętą kość jakiegoś sporego ssaka. I zapomniawszy, że jedzeniem nie należy się bawić, przywiązujecie do obu jej końców swój podwieczorek – lekko podsuszone ścięgna. Gratuluję, właśnie udało wam się stworzyć **rewolucyjny oręż, który na dobre kilkadziesiąt tysięcy lat zmieni sposób polowania i prowadzenia wojen.** A jako że nie opatentowaliście wynalazku, to opracują go – niezależnie od siebie – również inne gromady ludzkie.

Prapoczątki

Tak – w najogólniejszym zarysie – najdawniejszą historię łuku wyobrażają sobie archeolodzy i inni naukowcy zajmujący się przeszłością. Odnalezione w Afryce najstarsze kamienne groty, które wiąże się z początkami łucznictwa, pochodzą z okresu paleolitycznego (datowane są na 60-70 tys. lat p.n.e.). Co do przeznaczenia tych przedmiotów istnieją wszakże pewne kontrowersje, nie mamy pewności, czy rzeczywiście stanowiły zakończenie strzał

■ **Z łukiem na mamuta? Wątpliwe. Łuki z późnego paleolitu nie miały wystarczającej mocy, by przebić grube futro wielkiego zwierza.**



posyłanych z łuku w stronę zwierzyny łownej, czy byłyby bardzo finezyjną wersją wspomnianych wcześniej rzutek przypominających średniowieczne sulice albo rzymskie plumbatae.

Jeśli jednak przeniesiemy się z paleolitu środkowego do późnej epoki kamienia łupanego (my, gracze, określamy ją zazwyczaj jako „ten okres, w którym toczy się akcja Far Cry'a Primal”), wątpliwości zacząć zanikać. Na 18 tys. lat p.n.e. datuje się odnalezienie na terenie obecnych

Gry przedstawiające strzelanie z łuku w pełni realistycznie... nie istnieją.

Niemiec fragmenty przypominającego łuk przedmiotu. Około 10 tys. lat ma z kolei odkopana w Kenii ludzka czaszka, w której utwardzony jest niewielki obsydianowy grot. Biorąc pod uwagę jego małą masę, ustalono, że aby uzyskać tak głęboką penetrację, grot ów musiał zostać posłany z relatywnie dużego łuku (a nie – dla przykładu – miotacza oszczepów takiego jak grecka ankule lub aztecki atlatl). Zresztą z tego okresu pochodzą też kolejne fragmenty broni znalezione w Europie. Jeszcze kilka stuleci, a łuki dostrzeżemy na malowidłach ściennych przedstawiających polowania i bitwy.

Ewolucja

Choć perspektywa upływających tysiącleci może sugerować coś innego, łuk wbrew pozorom nie rozprzestrzenił się powoli. **Tempo opracowywania tego wynalazku przez kolejne cywilizacje było zawrotne.** W epoce brązu wszędzie tam, gdzie człowiek rozwinął kulturę na tyle, by nie dłużyć publicznie w nosie, pojawiały się przedstawienia charakterystycznej broni pozwalającej razić na odległość. Mieli je w swych najstarszych zapiskach starożytni Persowie i Partowie, Hindusi i Chińczycy, Japończycy i Koreańczycy, Egipcjanie i Nubijczycy. Łuk podbił świat.

Wśród historyków coraz popularniejszy staje się pogląd, że na przestrzeni całych dziejów ludzkości – od późnego paleolitu, aż po wczesną epokę nowożytną – nie było konfliktów zbrojnych na dużą skalę, w których istotnej roli nie

OSTATNI TRIUMF DŁUGIEGO ŁUKU ANGIELSKIEGO

Na pytanie o to, kiedy doszło do ostatniego bojowego użycia łuku, do dziś nie ma jednoznacznej odpowiedzi, choć zazwyczaj wskazuje się, iż korzystano z niego (oczywiście na znikomą skalę) jeszcze w latach 90., w trakcie wojny w Bośni i Hercegowinie. Pewne jest natomiast to, kiedy po raz ostatni z sukcesem użyto średniowiecznego długiego łuku angielskiego. Wydarzenie miało miejsce w maju 1940 roku, podczas ewakuacji brytyjskiego korpusu ekspedycyjnego z Dunkierki. Wtedy to legendarny komandos John Malcolm Thorpe Fleming Churchill (znany szerzej jako „Mad Jack”) zastrzelił z długiego łuku podoficera Wehrmachtu. Nie było to zresztą jedyne ekscentryczne zachowanie słynnego żołnierza, który w trakcie kampanii norweskiej prowadził swych ludzi, przygrywając na dudach, a we Włoszech miał zabić Niemca za pomocą repliki XVII-wiecznego szkockiego pałasza.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

odegraliby łucznicy. Powszechne wyobrażenia o sposobie wojowania chociażby starożytnych Greków sprowadzają się do wiedzy, iż na polu bitewnym królowali hoplici ustawieni w falangę. A tymczasem **już Homer pisał, jak istotni na wojnie byli wojownicy wyposażeni w łuki.**

oraz miliony odprysków i tak wystarczą, by ciężka jazda musiała przedzierać się przez pole bitewne na piechotę, marnując siły na taplanie się w błocie. Jeszcze bardziej innowacyjni od Europejczyków okazali się Azjaci. Ze Wschodu przyszły łuki refleksyjne, mniejsze, ale magazynujące energię już w czasie spoczynku i czyniące jazdę koczowniczych ludów zmurą Europy. Trudno też wyobrazić sobie, jak przerażony musiał być ktoś, kto po raz pierwszy zobaczył w akcji wielki łuk Tatarów astrachańskich, ze względu na swe rozmiary przytrzymywany stopami i – jak wiemy z przekazu Jana Chryzostoma Paska – zdolny posłać strzałę, która przebiła człowieka na wylot.

Łuk dla gracza

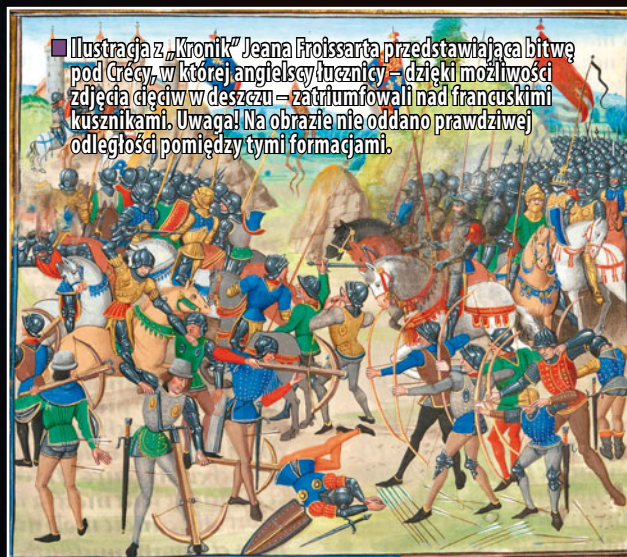
My, gracze, odkryliśmy łuk stosunkowo późno, bo pod koniec lat 70., w tzw. tekstówkach. **Pierwszą grą, która pokazała nam łuk za pomocą elegancko ułożonych pikseli, było najprawdopodobniej Adventure na Atari 2600.** Wówczas też rozpoczął się wysyp produkcji pozwalających nam pobawić się tym starożytnym orężem. Wkrótce dostaliśmy więc arcade'owego



Często zapominamy, że w średniowiecznych armiach każdy oddział jazdy – włączając w to chorągwie „uderzeniowe”, czyli kopijnicze – miał w swych szeregach rycerzy i giermków, którzy pruli do przeciwników strzałami. Mylne jest także obecne w popkulturze przeświadczenie, że podstawową broń samuraja stanowiła katan (lub inna forma miecza). W rzeczywistości japońscy wojownicy szkolili się przede wszystkim w strzelaniu z łuku. Paleolityczny wynalazek dominował na każdym placu boju.

Oczywiście przybierał różne formy. Łuk prosty ewoluował – najpierw w Walii i Anglii – w swą ogromną i potężną wersję. Ten długi łuk dwukrotnie zasłynął triumfami nad kwiatem francuskiego rycerstwa. Pod Crécy – dzięki zdejmowanej cięciwie – udowodnił swą wszechstronność i odporność, dając Anglikom przewagę w deszczu. Pod Azincourt pokazał, że wczesne zbroje pływają – zatrzymując bezpośrednio trafienie, ale tysiące strzał

Ilustracja z „Kronik” Jeana Froissarta przedstawiająca bitwę pod Crécy, w której angielscy łucznicy – dzięki możliwości zdjęcia cięciw w deszczu – za triumfowali nad francuskimi kusznikami. Uwaga! Na obrazie nie oddano prawdziwej odległości pomiędzy tymi formacjami.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

RYTUAŁ PRZEJŚCIA

Ceremonia strzału z łuku to tradycyjny rytuał inicjacyjny praktykowany przez wiele plemion Indian Płaskowyżu w Ameryce Północnej. Przygotowanie trwa zazwyczaj kilka lat, kiedy to młodzi chłopcy ćwiczą pod okiem doświadczonych starszego. Dopiero po osiągnięciu odpowiedniej biegłości w posługiwaniu się tym orężem mogą spróbować przejść próbę, podczas której udowadniają swą celność, by zostać uznaniymi za gotowych do przejścia odpowiedzialności dorosłych. Podobne powiązanie umiejętności strzelania z łuku z rytuałem przejścia funkcjonowało również w licznych kulturach azjatyckich, m.in. w Mongolii, Butanie czy Japonii.

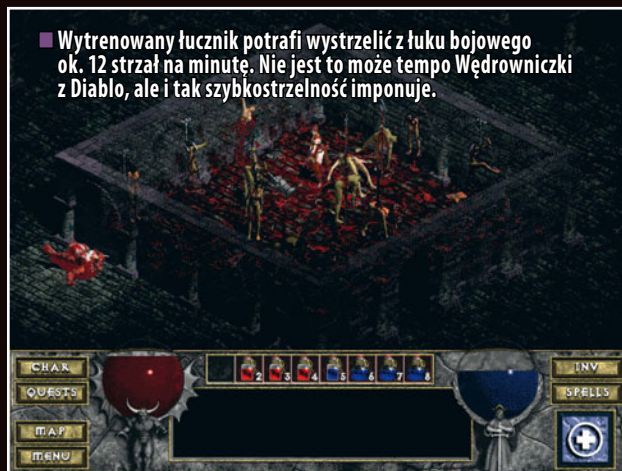
Robin Hooda i apple'owe Sherwood Forest, Archona z jego figurką łucznika, cały szereg erpegów na czele z The Bard's Tale czy wreszcie prawdziwe kultowe tytuły takie jak Gauntlet oraz The Legend of Zelda. Od lat 80. aż do dziś gier, które chciały oddać niesamowite wrażenie napinania cięciwy i wypuszczania chyżej strzały, powstały tysiące. Tym dziwniejsze jest więc to, że przez ponad cztery dekady nie doczekaliśmy się realistycznego przedstawienia tej broni.

Mitów na temat łuku powielanych przez gry wideo są bowiem dziesiątki. A pierwszy, bodaj najsilniej zakorzeniony i jednocześnie najłatwiejszy do obalenia, dotyczy siły łuczników. Jakież to postacie dzierżą zazwyczaj tego rodzaju broni? Szczupłe, zręczne, choć słabsze fizycznie, czasem wręcz filigranowe, a jeśli nie wprost niezdolne do walki na krótkim dystansie, to przynajmniej wyraźnie gorzej radzące sobie z władaniem mieczem czy traktowaniem wrogów z pięchy. Wystarczy rzut oka na popularne erpegi czy

jeszcze bardziej wymagające. **Osiągnięcie siły fizycznej pozwalającej na swobodne operowanie taką bronią wiązało się z wieloletnim treningiem,** który prowadził nawet do deformacji kręgosłupa (to dzięki owej cesze anatomicznej naukowcy potrafią zidentyfikować szkielety tych konkretnych wojowników). Nic więc dziwnego, że łuczników nigdy nie rekrutowano z zajętego pracą w polu, a czasem też niedożywnego pospółstwa – przez niemal całe dzieje ludzkości byli oni albo

70 kg rzeczywiście stanowi przykład skrajny, to niemała ciężarna potrzebna była już do obsługi łuków starożytnych.

Skąd więc mit szczupłego, filigranowego łucznika? W grach wideo nie bez znaczenia jest na pewno kwestia balansu, objawiająca się najsilniej w strategiach próbujących zrówno-



■ Wytrenowany łucznik potrafi wystrzelić z łuku bojowego ok. 12 strzał na minutę. Nie jest to może tempo Wędrowniczk z Diablo, ale i tak szybkostrzelność imponuje.



■ Heroes of Might and Magic III powiela mit, wedle którego łucznicy kiepsko walczą w zwarciu.



■ Far Cry 5 daje nam do ręki dwa łuki o zupełnie różnej konstrukcji – bloczkowy i refleksyjny. A jednak z obydwa strzela się identycznie.

strategie – na Diablo, Dragon Age'a, Trine'a, Fire Emblem, Heroes of Might and Magic, bodaj każdą grę z serii Total War i dziesiątki innych produkcji – by przekonać się, iż korzystanie z łuków jest utożsamiane ze zręcznością czy precyzją, ale nigdy siłą fizyczną.

Oręż osiłka

W rzeczywistości ciężarna była podstawowym atrybutem łuczników od starożytności aż po wczesną epokę nowożytną. Eksperymenty na łukach wydobytych z „Mary Rose” – zatopionego w 1545 roku flagowego okrętu Henryka VIII – dowiodły tego ponad wszelką wątpliwość. Przeciętną siłę naciągu łuku wojennego oszacowano na około 60-70 kg. Oznacza to, że aby prawidłowo naciągnąć cięciwę, należałoby podciągnąć pod nią taki właśnie ciężar. A były egzemplarze

żołnierzami zawodowymi, albo członkami klasy uprzywilejowanej.

W Anglii słynącej z wykorzystywania wielkich zastępów łuczników (oraz ze stosowania szczególnie dalekosiężnych łuków) powstała w tym celu warstwa społeczna wolnych, zamożnych chłopów (tzw. yeomanów), która z czasem połączyła się z niższą szlachtą, zasilając angielskie ziemiaństwo. Nie trzeba chyba dodawać, że taki silny jak wół i dobrze wykarmiony łucznik poza posyłaniem strzał na odległe dystanse potrafił też biegle posługiwać się mieczem i wcale nie był bezbronny wobec nacierającego wroga.

Ów wymóg ogromnej siły fizycznej nie dotyczył wyłącznie łuków średniowiecznych. Bo choć długi łuk angielski o sile naciągu rzędu

ważący zdolność do rażenia wroga na odległość słabością w walce w zwarciu. Jeśli spojrzymy na sprawę szerzej, przez pryzmat kultury popularnej, to prawdopodobnie nasz palec wygnie się w stronę pisarzy fantasy. J.R.R. Tolkienowi należy oddać sprawiedliwość, bo choć stworzył Legolasa, jednego z najsłynniejszych łuczników w literaturze, przedstawiając zarazem urodę elfów jako niemal efemeryczną, to zastrzegł też, że przedstawiciele tej rasy, nawet u swego schyłku w Trzeciej Erze, byli równie silni, co ludzie, bądź nawet silniejsi. Więcej szkody narobił natomiast C.S. Lewis – w „Opowieściach z Narnii” omawiany oręż otrzymała Zuzanna Pevensie, dzięki czemu mogła być efektywną wojowniczką i zarazem delikatną damą, która nie spędziła ani minuty na wyciskaniu sztangi. Za nim poszli kolejni autorzy powtarzający tę kliszę fabularną.



■ Łuk w rękach elfa to praktycznie karabin maszynowy. A przynajmniej do tego przekonuje nas protoplasta gatunku hack'n'slash – Gauntlet.

Niewiedzę Lewisa można częściowo rozgrzeszyć, jeśli przypomnimy sobie, iż od czasów bojowego wykorzystania łuków autorów tych dzieliły wieki. A ze stulecia XVIII czy XIX zachował się niemal wyłącznie nie oręż służący do polowań, o stosunkowo lekkich, bo 10-kilogramowych naciągach. **Wraz z rozwojem broni palnej ludzkość po prostu zapomniała, jakimi bestiami byli łucznicy.**

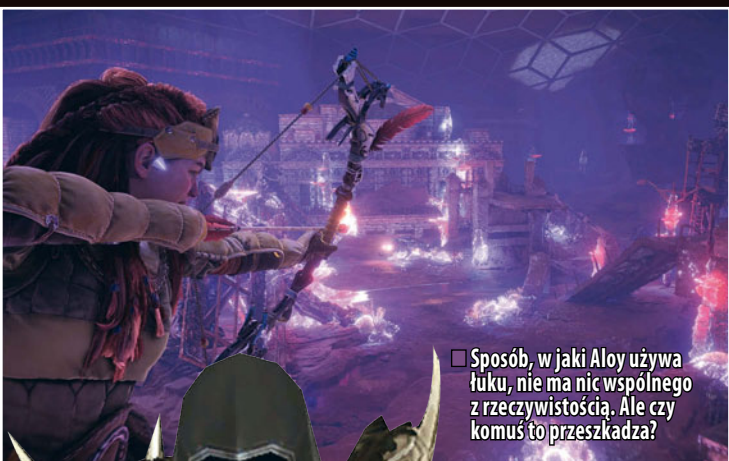
Problem z cięciwą

A skoro mowa o sile, to warto zwrócić uwagę na mit kolejny, najlepiej przedstawiony przez pochodzącą z 10. odcinka trzeciego sezonu „Gry o tron” niesławną scenę, w której Ygritte strzela z łuku do Jona Snowa... grożąc mu wcześniej w pełni

dostrzału to zaledwie 20-30% siły, jakiej musimy użyć, by tę cięciwę napiąć. I wszystko byłoby świetnie, gdyby nie fakt, że nawet produkcje, które wprowadzają kilka rodzajów łuków – jak seria Far Cry – nie przekładają w żaden sposób tej fundamentalnej różnicy w funkcjonowaniu broni na mechanizmy wewnątrz gry. Podobnie też w żadnym tytule nie uświadczymy ściągania i zakładania cięciwy, a tymczasem łuk, który nie „odpoczywa” codziennie przez kilkanaście godzin, traci swą moc.

Po macoszemu traktuje się też w grach wideo chwyt łucznicze. Obserwujemy w zasadzie wyłącznie tzw. chwyt angielski polegający na napięciu cięciwy opuszkami dwóch palców, które jednocześnie ściskają osad strzały. A przecież technik strzeleckich jest znacznie więcej. W Europie popularnością cieszył się też chwyt śródziemnomorski wykorzystujący trzy palce. Z kolei stepowi wojownicy konni stosowali chwyt wschodni bazujący na tym, że do napięcia cięciwy używało się specjalnego pierścienia założonego na kciuk. Nawet seria Mount & Blade, która do konnego łucznictwa przykładą ogromną wagę, traktuje wszystkich łuczników jak spieszonych Anglików.

Aby jednak nie potępiać gier wideo w czambuł, trzeba zauważyć, że przynajmniej nie raczą nas tzw. chwytem prymitywnym, łatwym do



■ Sposób, w jaki Aloy używa łuku, nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Ale czy komuś to przeszkadza?

napiętą bronią przez ponad minutę. Jest oczywistością, że nie urodził się jeszcze człowiek zdolny do takiego wyczynu nawet przy

Łuk to jedna z najstarszych i najbardziej morderczych broni znanych człowiekowi.

użyciu łuku bojowego o średnim naciągu. Gry wideo niestety w większości wpisują się w tę tendencję do przeinaczania rzeczywistości. W skrajnych przypadkach – na myśl przychodzą

zaobserwowania w wielu hollywoodzkich produkcjach, a polegającym na tym, iż łucznik nie trzyma w ogóle cięciwy, tylko napinają za pomocą strzały. Ta metoda była historycznie popularna wyłącznie wśród osób, które chciały stracić palce.

Jak działa strzała?

Na tym gamingowe i popkulturowe mity się nie kończą. Wszystkich miłośników filmu „Gladiator” muszę rozczarować. Strzała jest efektywna ze względu na swą małą wagę i zastrzony grot. Wszelkie odstępstwa od tych dwóch cech drastycznie ograniczają jej skuteczność. **A strzały ogniste na polach bitwy prawie nie gościły.** Nie znaczy to, że nigdy z nich nie korzystano – dowody użycia pocisku z kawałkiem materiału nasączonego łatwopalną substancją pochodzą już z VIII w. p.n.e. – rzecz jednak w tym, do czego służyły. Płonące strzały stosowano w trakcie oblężeń oraz wypadów łupieżczych, celując nie w ludzi, ale w strzechy czy źle zabezpieczone drewniane budynki w nadziei na wywołanie pożaru. Szkoda więc, że kłiszę tę zobaczymy w niemal każdej grze z łukami, bez względu na jej gatunek – wystarczy wymienić tylko kilka popularnych serii takich jak Age of Empires, Total



tu chociażby Fable czy wszystkie części serii The Elder Scrolls – cięciwę można utrzymywać w napięciu w nieskończoność. Ale nawet w produkcjach takich jak ostatnie odsłony Tomb Raidera, w których czas celowania z łuku nie jest nieograniczony, **twórcy przeszacowują możliwości ludzkich mięśni. Prawdziwy łucznik wypuszczał strzałę tuż po naciągnięciu cięciwy.**

Warto wszakże odnotować, że w teorii długie celowanie jest możliwe. Wymaga tylko odpowiedniego sprzętu, tzn. nowoczesnego łuku bloczkowego. Dzięki systemowi krążków i kabli broń ta wykorzystuje efekt „odpuszczenia” – siła wymagana do utrzymania cięciwy w gotowości

War, Dragon Age, The Legend of Zelda, Assassin's Creed czy Warcraft.

A jeszcze bardziej zwodzą nas twórcy Thiefa, Dark Messiah of Might and Magic, Dead Rising 2, Tomb Raidera czy kolejnych odsłon Far Cry'a, każąc nam wierzyć, że można posłać na daleki dystans strzałę z przyczepionym do niej znacznie dziwniejszym urządzeniem, jak granat czy lina. Rozwijmy więc raz na zawsze wątpliwości.

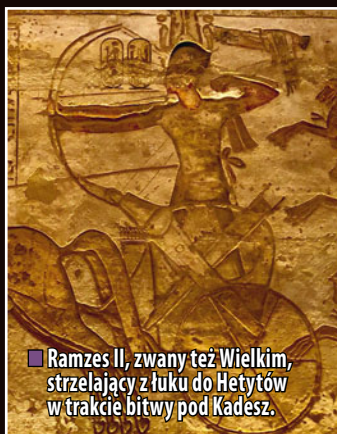
SZYBKOSTRZELNY

W ostatnich latach łucznictwo historyczne stało się przedmiotem niemałej kontrowersji, gdy Lars Andersen, duński malarz, oznajmił, iż odkrył prawdziwe, starożytne i niezwykle efektywne metody strzelania z łuku. Jego akrobatyczne popisy i wyczyny polegające na błyskawicznym wypuszczaniu serii pocisków zrobiły furorę w serwisie YouTube. Niestety zawodowcy obalili tezy Andersena o istnieniu nadzwyczajnych technik pozwalających na władanie łukiem z niemal nadludzką precyzją i szybkością, wskazując, że mężczyzna korzysta ze sprzętu o bardzo małej sile naciągu, przez co taka broń nie przedstawiałaby żadnej wartości bojowej w realiach historycznych.



Zdjęcie: PHIGCOM, CC BY-SA 3.0

■ Szyt z łukiem refleksyjnym. Figurka z V w. p.n.e., znaleziona w pobliżu ukraińskiego miasta Kercz, gdzie w starożytności miesił się grecki Pantikapajon.



■ Ramzes II, zwany też Wielkim, strzelający z łuku do Hetytów w trakcie bitwy pod Kadesz.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Warren LeMay, CC0 1.0

modelują tego ruchu w sposób realistyczny – tym bardziej że trudno go uchwycić gołym okiem. Ale warto pamiętać, że majstrowanie przy sprawdzonym balansie strzały to najprostszy sposób na ograniczenie jej celności.

Skoro ustaliliśmy, że przyczepianie do strzał dziwnych dodatków jest ahistoryczne, to dla porządku przywołajmy jeszcze większy absurd – posyłanie do celu kilku pocisków jednocześnie. Ilekroć widzę więc specjalną umiejętność łuczника polegającą na podwójnym czy potrójnym strzale (a gustują w tym szeroko pojęte erpegi: od Diablo II i III, przez serię Might & Magic, aż po Horizon Zero

skutecznie, iż wroga nie trzeba było zamieniać w jeża, by wyeliminować go z walki. Pojedyncza strzała mogła zabić. Jak wiemy od antyku – nawet jeśli trafiła w piętę.

Myli się jednak ten, kto – wiedziony obrazami z gier takich jak Mordhau – wierzy, że raz wyrzuty pocisk można wykorzystać ponownie. Niestety, ale strzały się łamią, jeśli nie przy samym uderzeniu, to prawie zawsze przy próbie ich wyciągnięcia. **Prawdziwie kuriozalne są też scenki znane np. z The Last of Us, gdy ugodzona osoba wyrwa strzałę wbłą w jej ciało.** Kto widział kiedyś grot liściasty, wyposażony w zadziory, ten pewnie się domyśla, że to najprostszy sposób na rozszarpanie sobie rany i wykrwawienie się w kilka minut. Jeśli strzałę trzeba usunąć bez pomocy chirurga, to jedynym rozwiązaniem jest... przepchnięcie jej na wylot.

Na szczęście nie trzeba zawsze wyciągać strzały z własnych bebechów. Można po nią sięgnąć

Strzała z ładunkiem wybuchowym opadłaby niebezpiecznie blisko łuczника, **wystrzelenie i wbiecie w jakąś powierzchnię pocisku z liną na tyle mocno, aby mógł się po niej wspinać człowiek, byłoby natomiast niewykonalne** nawet za pomocą obłączniczego skorpiona – o łuku nie wspominając.

Zresztą problem mocowanych do strzał ciężarów dotyczy nie tylko zasięgu, ale też celności. Wynika to z faktu, że strzała – wbrew pozorom – nie leci „prosto”, lecz wykorzystuje tzw. paradoks łuczniczy^(*). Polega on na tym, że pocisk jest ułożony z boku majdanu^(**), a wyrzuty wygina się w jedną stronę, omijając łuk. Następnie, pod wpływem sprężystości, odgina się w locie w drugą stronę. I tak sobie oscyluje od lewej do prawej, dopóki nie zostanie ustabilizowany przez lotkę. Oczywiście czyni to tylko wtedy, jeśli strzała jest odpowiednio sprężysta i dobrze wyważona. Można grom wideo wybaczyć, że nie

łajmy jeszcze większy absurd – posyłanie do celu kilku pocisków jednocześnie. Ilekroć widzę więc specjalną umiejętność łuczника polegającą na podwójnym czy potrójnym strzale (a gustują w tym szeroko pojęte erpegi: od Diablo II i III, przez serię Might & Magic, aż po Horizon Zero

Łuk to coś więcej niż tylko oręż. To symbol siły, wytrwałości, finezji i piękna.

Dawn), znajduję tylko jedno uzasadnienie. Musi tu działać jakaś magia, która wywołuje chwilowy przyrost liczby palców u dłoni bohatera.

Skąd wziąć pocisk?

Załóżmy, że strzała osiągnęła swego celu i powaliła przeciwnika. To żaden wyczyn, bo pocisk posłany z łuku bojowego działał na tyle

do kołczanu. Lecz i tu gry nieco nas zawodzą. Z kołczanami jest bowiem tak jak z mieczami na plecach – nikt ich w ten sposób nie nosił, chyba że mu w dzieciństwie tak mózg podtruli jakimś grzybami albo trawami, że aż osiwił. To po prostu rozwiązanie niewygodne. Większość źródeł historycznych – a mowa tu o obrazach sięgających tysiącleci wstecz – wskazuje

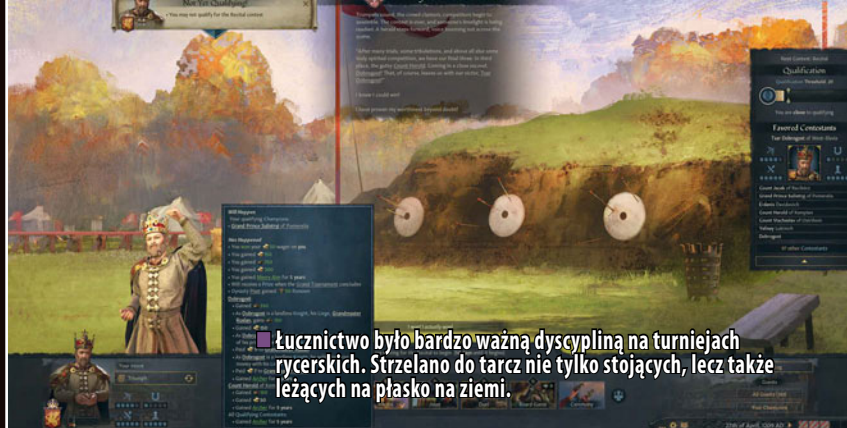


■ Mount & Blade: Warband wprawdzie nie pozwala nam wypróbować różnych chwytów łuczniczych, ale przynajmniej pamięta, że kołczan powinien być przytroczony do siodła lub pasa...



■ ...podczas gdy twórcy doskonale odwzorowują tego realia średniowiecza Kingdom Come: Deliverance fakt ten umknął.

^(*) Należy tu dopowiedzieć, że niektóre nowoczesne łuki, mając korzystać z paradoksu łuczniczego, stosują specjalne wycięcie w majdanie (tzw. okienko) pozwalające strzale rzeczywiście lecieć stosunkowo prosto.



■ Łucznictwo było bardzo ważną dyscypliną na turniejach rycerskich. Strzelano do tarcz nie tylko stojących, lecz także leżących na płasko na ziemi.



■ Płonące strzały pojawiają się w większości gier z serii Total War i wyglądają spektakularnie. W rzeczywistości prawie nigdy nie używano ich na polu bitwy.



na przyczepianie futerałów na strzały do pasa, stawianie ich na ziemi albo podwieszanie do samego łuku. Pojedyncze ilustracje kołczanów na plecach pochodzą z Afryki Północnej i ukazują sytuacje niezwiązane bezpośrednio z walką, tylko np. z podróżowaniem lub polowaniem. Niestety mylą się w tej kwestii niemal wszystkie gry wideo, nawet doskonale w przedstawianiu realiów średniowiecza Kingdom Come: Deliverance.

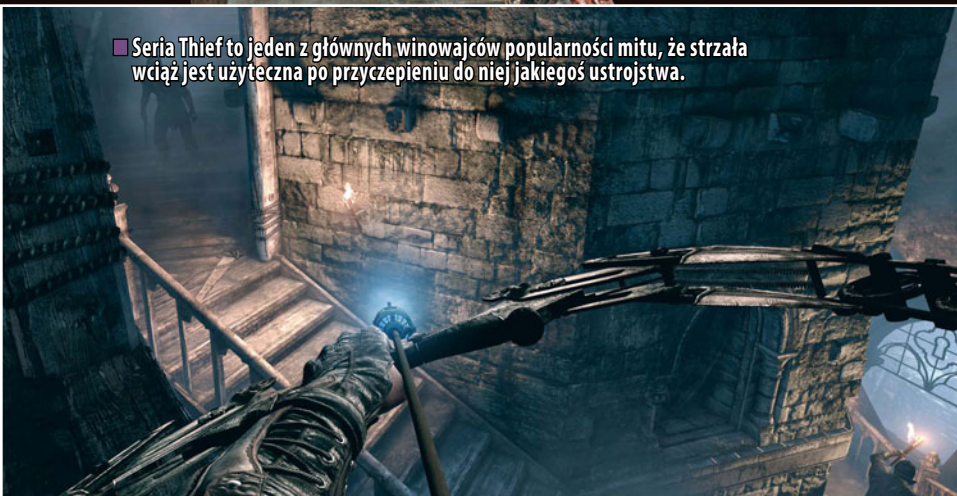
Oręż romantyczny

A przecież to zaledwie kilka najpowszechniejszych mitów powtarzanych przez gry wideo. Bo wytknąć można również dziesiątki innych drobiazgów. Który tytuł realistycznie odwzorowuje prędkość i tor lotu strzały? Czy jakkolwiek produkcja zwróciła uwagę na to, że łuk jest bronią kosztowną, a jego wytworzenie wymaga

czasu, gdyż drewno musi „dojrzeć” przez co najmniej rok? Jeśli ktoś wątpi – takich gier po prostu nie ma.

Czemu więc twórcy tak chętnie dają nam do ręki broń przodków? Bo jest w łuku coś autentycznie hipnotyzującego i fascynującego. **Elegancka krzywizna, smukłość strzał, płynne naciąganie i puszczanie cięciwy – to wszystko przyczynia się do wizualnego uroku tego starożytnego oręża.** Zgrabne ruchy i precyzja wymagane w łucznictwie tworzą poczucie piękna i finezji, przyciągając uwagę. Romantyzm wynika również z niemal medytacyjnego charakteru strzelania związanego ze skupieniem, kontrolą oddechu i dyscypliną umysłową. Łuk kojarzy nam się z czasami dawno minionymi, ze zręcznymi myśliwymi i legendarnymi bohaterami. Pomysł opanowania tradycyjnej broni, która była używana przez wojowników na przestrzeni dziejów, dodaje grom wzniosłości i wzbudza w nas dziwną nostalgię.

To wszystko jest zakorzenione gdzieś w naszym kodzie kulturowym. Mniej lub bardziej świadomie przyswajamy te same wyobrażenia, które towarzyszyły ludzkości przez tysiąclecia. Nigdy nie mając w rękach prawdziwego łuku, nadal czcimy go jako broń bogów i herosów, widzimy w nim symbol siły, honoru i tradycji. Setki błędów merytorycznych w przedstawieniu tego oręża niczego nie zmienia. To, że grając w Far Cry'a, nie dostrzeżemy fundamentalnej różnicy pomiędzy łukiem bloczkowym a refleksyjnym, jest drugorzędne. Owszem, można argumentować, że poprzez podtrzymywanie tych mitów i nieporozumień dotyczących łucznictwa gry wideo wprowadzają nas w błąd. Ale ważniejsze, że dają nam sposobność, by choć na chwilę poczuć to, co musiał czuć neolityczny myśliwy czający się na swą zdobycz, egipski kędzeń prujący strzałami z rydwanu albo Anglik na polach pod Azincourt. Pozwalają choć na moment oddać się temu nadzwyczajnemu stanowi ekscytacji i skupienia. Bo prawda jest taka, że wszyscy – co do jednego – napinając w grze cięciwę, wstrzymujemy oddech. **[CDA]**



■ Seria Thief to jeden z głównych winowajców popularności mitu, że strzała wciąż jest użyteczna po przyczepieniu do niej jakiegoś ustrojstwa.

(**) Majdan to środkowa część łuku, znajdująca się pomiędzy dwoma jego ramionami.



Jak Ubisoft udoskonalił Raymana... i go porzucił

■ Tęskni: **SztywnyPatyk**

Origins wpadło na żyłę złota, wypierniczając się czasem na błocie i kryjąc zarazem wybitny potencjał, Legends zaś wzięło ten kruszec, zainwestowało go jak rasowy biznesmen, dopracowało formułę niczym Walter White i... okazało się ostatnim pełnoprawnym Raymanem.

Przyjęło się w redakcji, że Bastian ma Crasha, spikain – Mario, a ja – Sonica... choć tak naprawdę znaacznie bliższy jest mi Rayman: w spin-offie M (znanym także jako Arena) śmigałam już w podstawówce dzięki uprzejmości magazynu Komputer Świat Gry dla Dzieci (sorki, regularne kupowanie CD-Action zaczęło się dopiero w 2012!), baśniowa „dwójka” zalicza się do jednych z pierwszych gier, jakie w ogóle przeszłam, a przy bekowej „trójce” ja i koledzy z osiedla śmialiśmy się do bólu brzucha. Mam za sobą nawet parę tytułów z Kórlkami, bo dla dziecięcego mnie zmiana twarzy serii na te zwierzęce wydawała się jeszcze do przelknięcia (młodszą wersję Patyka też bawiły przepychaczki). **Fakt, iż Legends kończy w tym roku 10 lat, sprawia, że ja, 22-letnia osoba, czuję się staro**, bo pamiętam czasy, kiedy wszyscy zachwycali się tym, jak dobry jest Origins – i jako hołd dla klasyki, i jako jej przeróbka na nowoczesną modłę.

A przecież Legends wyszło niecałe 19 miesięcy po poprzedniku. To coś na granicy pełnoprawnego sequela i edycji ze wszystkimi dodatkami (nieprzypadkowo znajdziecie tu ponad 40 zre-

masterowanych poziomów z Origins), a mimo to, niewytłumaczalnym cudem, **kontynuacja okazała się znacznie lepsza w każdym aspekcie, jakby odslony dzieliła przepaść**: sterowanie dopieszczono, grafika błyszczy jak nigdy, kompozytorzy dali z siebie wszystko, a zawartości upchnięto mnóstwo, jak przystało na platformówkę, do której można wracać raz po raz. Rayman totalny... który pierwotnie miał wyjść jako exclusive na Wii U (chwała kłesce konsoli i ZombiU!).

Klechdy

Nie bez powodu Origins nosi taki tytuł – pożyczło sobie dwuwymiarowości i rysowaną grafikę od „jedyinki” z 1995 roku. Ta, cóż, jest taka sobie pod względem balansu trudności, a że stanowiło to normę dla ówczesnych platformówek, Origins także musiało się dostosować do bardziej hardkorowych fanów. Miało wyglądać jak coś, za co ludzie swego czasu uważali pierwowzór – jak

gra wymagająca, ale warta zachodu. Różnie to niestety wyszło, bez szczególnej równowagi, i reboot serii też **potrafi napsuć sporo krwi fragmentami, które znieznacka wymagają niesamowitego wysiłku**. Sequel przyjął inną zasadę: jeśli denerwuje cię dany poziom, wróć do niego po jakimś czasie, a wygrana będzie bardziej prawdopodobna. W surowszej części z 2011 roku drugie życie właściwie nic nie znaczyło, dopiero w łagodniejszym Legends realnie zwiększało nasze szanse

Origins i Legends ignorują fabularne ciągoty poprzedniczek – historia to „uratuj przyjaciół i dokop złym”, a wyjaśnianie mechanizmów sprowadza się do tego, że zbierane lumy i małaki to istoty, które należy ocalić. Proste. Nic więcej nie trzeba, skup się na skakaniu. A to w Legends jest wysmienite, bo opiera się na sprawdzonej (choćby w grach z Mario) zasadzie kishōtenketsu, wedle której każdy poziom najpierw prezentuje swój zamysł, potem go rozwija na tyle, aby moż-



■ Zremasterowanie poziomów z Origins było strzałem w dziesiątkę.

na było i dobrze się bawić, i nadal zaspokajając ciekawość, następnie wali motywującym do ponownego skoncentrowania się zwrotem akcji, a na koniec satysfakcjonująco wszystko domyka.

Lokacje zmieniają się jak w kalejdoskopie w ramach inspiracji tytułowymi legendami czy wierzeniami: meksykańskie „Ja cię kwaczę”, gdzie Murfy tworzy nam drogę, wpierniczając bloki ciasta; olimpijski „Niesamowity labirynt”, gdzie każda komnata to zręcznościowa zagadka; skradankowe „Zwodnicze światła”, gdzie platforma raz służy za, cóż, platformę, a za sekundę trzeba się pod nią schronić przed strażnikami; „Zasadzka w windzie”, gdzie odieramy atak żabich ochroniarzy. Nie zmienia się sam Rayman, który może „tylko” skakać, uderzać/kopać, powoli opadać, a od mniej więcej połowy zabawy wbiegać na strome ściany. **Wszystko w służbie platformingu, który – w przeciwieństwie do Origins i jego rozdętych latających sekwencji z komarem – pozostaje esencją zabawy.**

Podobnie reszta wygląda to w słusznie chwalonych poziomach muzycznych, w których skakanie jest zsynchronizowane z utworami Christophe’a Hérała i Billy’ego Martina oraz z kawałkami „Eye of the Tiger”, „Antisocial”, „Woo Hoo” i „Black Betty” przerobionymi na modłę muzyki wspomnianego duetu – to rozwalanie przeszkód zgrywa się z perkusją, to zjazd po linie jest częścią gitarowego riffu, to zbierane lumy czy tłuczone wędrowniczki śpiewają tekst piosenki. Dla kogoś

■ Dlaczego nie ma więcej tak kolorowych, żywych gier? Czy ja proszę o zbyt wiele?



■ Typowy odcinek „Kuchennych rewolucji”.



dodatkowe poziomy nie są wymagane do ukończenia gry – nie zaburzają przy tym rytmu (choć potrafią dopieć trudnością) i zgrabnie urozmaicają zabawę. Teraz producent sprzedałby je jako element preordera, zestawu deluxe czy season passa, co spotkało choćby Trials Fusion i Rising. A to pierwsze wyszło w... 2014 roku. Ledwo osiem miesięcy po Legendach.

Urojenia

Niesamowicie, że firma słynąca z dojenia marek, a tym krowom będzie widać zębra, straszenie się boi odkopywania niektórych serii. Nawet Trials i Trackmania – serie czysto zręcznościowe, nie kasowe molochy z otwartym światem jak Watch Dogs czy Asasyny – dostały coś w ciągu ostatnich czterech lat, a Splinter Cell czy Rayman od dekady nie mogą się doczekać pełnoprawnej nowej części. **Od 2013 wyszły tylko trzy gierki mobilne z Raymanem**, a niedługo niby ukaże się dodatek do Mario + Rabbids: Sparks of Hope, w którym chłop ma się gościnnie stawiać, ale... no... rozumiecie chyba, że nie o to mi chodzi.

Jako amator teorii spiskowych przypuszczam, iż nawet sknerusy z Francji są świadome kultu tej marki, więc wiedzą, że nie wystarczy wydać byle czego, by ściągnąć fanów (czyt. wypadaloby się przyłożyć do produkcji, bo inaczej tłące się „no dobra, ale jak zrobić kolejnego Raymana, to się ucieszę” zgaśnie, a wraz z nim – ostatnie nadzieje na jakieś człowieczeństwo w Ubisofcie). Jako fan Raymana – chcę kolejnego Raymana. Wbrew pozorom jestem też optymistą i mimo tego, że Murfy ma cwaniacki (jeśli nie wręcz lewy) uśmieszek, w głębi duszy mu ufam. Dlatego gdy w Hoodlum Havoc rzucił przez ramię – choćby tylko żartem – „Do zobaczenia w Raymanie 4”, uwierzyłam, że faktycznie jeszcze kiedyś się spotkamy.

[CDA]

Rayman od dekady nie może się doczekać pełnoprawnej nowej odsłony.

innego ograniczony zestaw ruchów stanowiłby przeszkodę, ale nie dla twórców Legends – dla nich jest szansą.

Fantazje

Prostota gry wydaje się po latach niezwykle odświeżająca i... zaskakująca. Początek drugiej dekady tego wieku był okresem, gdy **Ubisoftowi jeszcze chciało się eksperymentować z bardziej zręcznościowymi rzeczami**. W 2012 wydał Trials Evolution i to nieszczęsne ZombiU, a w 2014, rok po Legendach, osadzone w świecie fantasy Child of Light i pierwszoplanowe Valiant Hearts: The Great War – tytuły skrajnie odmienne, ale jako ostatnie wykorzystujące możliwości dwuipółwymiarowego silnika UbiArt Framework, który teraz napędza jedynie serię Just Dance.

my odblokowywać kostiumy, wygrywać lumy, małaki i inne stworzonka dzięki zdobywanym zdraptom czy rozwijać „poziom czaderskość”. Są też codzienne i cotygodniowe wyzwania online, jeśli czujecie niedosyt. W dostępnym tylko na Switchu w wersji handheldowej Murfy’s Touch – zestawie niektórych leveli z kampanii – sterujemy za pomocą ekranu dotykowego tytułowym latającym stworkiem.

Na początku od przybytku głowa boli, zwłaszcza że gra lubi wywalać komunikaty typu „SPRAWDŹ! PAMIĘTAJ, ŻE MASZ ZDRAPKĘ? STWORZENIE? NOWY POZIOM CZADERSKOŚCI? SPRAWDŹ!”, ale jakimś cudem znowu wygrywa wspomniana esencja: stworzenia i kostiumy to pierdoły, a cała reszta nadal obraca się wokół platformingu. Do tego (co wydaje się niebywałe, jak na Ubisoft)



Pochodna amoniaku i Buty Odskoku

■ Wciąż ma na handel kilka mieczy Muramasa: **rajmund**

I znów odłożyłem wszystkie nowości, by zrobić kolejną rundkę po trzech Castlevaniach z Game Boya Advance. Gdy po raz setny przechodzisz 20-letnie gry, zaczynasz się zastanawiać, co jest z tobą nie tak. Szczególnie że mój problem nie ogranicza się do tych tytułów...



Tym, co według mnie odróżnia metroidvanie od zwyczajnych platformówek, jest unikalne poczucie satysfakcji. To coś zupełnie innego niż radość z pokonania trudnego bossa lub zadowolenie z przejścia fragmentu poziomu wymagającego małej zręczności (choć bardzo często stanowi premię do tych doznań). Gdy pierwszy raz przemierzamy jakiś korytarz i widzimy w nim kilka przejść, do których nie mamy na razie dostępu, a parę godzin później – dysponując już potrzebną umiejętnością lub dzierżąc nieposiadany wcześniej przedmiot – wracamy tam i jesteśmy w stanie trafić do nowej lokacji, możemy poczuć wyjątkowy rodzaj spełnienia.

Gdy odhaczamy w ten sposób kolejne „kratki” na mapie świata gry... no właśnie – takie zapełnianie siatki pól w miarę odsłaniania nowych obszarów może budzić skojarzenia z innym, starszym sposobem spędzania wolnego czasu.

Jak krzyżówki

To właśnie poszukiwania ukrytych komnat na mapie zamku Draculi z Castlevanii: Circle of the Moon sprawiły, że po raz pierwszy **powiązałem metroidvanie z krzyżówkami**. Ale idźmy tym tropem dalej. Ulubiona rozrywka wielu naszych

babć (a także studentów) polega na wypełnianiu kolejnych pól hasłami, które jesteśmy w stanie odgadnąć na podstawie związanej wskazówki. W ten sposób brniemy do przodu, pokrywając siatkę kolejnymi literami. Następnie czeka nas powrót do pustych krutek, lecz tym razem mamy ułatwione zadanie – w domyślnym się, o jakie słowa chodzi, pomagają nam pojedyncze znaki wpisane wcześniej. Może nie brzmi to tak efektywnie, co pokonanie Żelaznego Golema, by zdobyć Buty Odskoku w celu dostania się do Wieżowej Kaplicy, ale przyznajcie sami: zasada jest całkiem podobna, nie?

Mam wrażenie, że satysfakcja płynąca z rozwiązywania krzyżówek przypomina poczucie spełnienia związane z przemierzaniem światów kolejnych metroidvanii. **Oba zajęcia polegają na swego rodzaju eksploracji, posuwaniu się dalej w oparciu o nabyte wskazówki, litery czy umiejętności i trenowaniu naszego umysłu.** Przecież musimy ciągle łączyć fakty i pamiętać, gdzie była ta droga do Wieżowej Kaplicy, do której nie potrafiliśmy doskoczyć

Chcesz poćwiczyć mózg przy nowszej metroidvanii? Polecam Hollow Knighta.

bez odpowiedniego obuwia. Tak samo jak „pochodna amoniaku” na cztery litery wymaga od nas odgadnięcia jeszcze jednego hasła, byśmy mogli wybrać, czy chodzi o „amid”, czy też o „amon”.



Dracula zadba o twój mózg

Badania potwierdzają, że krzyżówki pomagają utrzymać dobrą kondycję pamięci oraz funkcji poznawczych i sprawdzają się na tym polu lepiej niż np. proste gry komputerowe do ćwiczenia mózgu. W zeszłym roku na łamach czasopisma naukowego NEJM Evidence(*) opublikowano wyniki półtorarocznych obserwacji 107 osób w wieku od 62 do 80 lat właśnie z łagodnym osłabieniem funkcji poznawczych. Okazało się, że regularne rozwiązywanie krzyżówek wpłynęło pozytywnie na ich stan. U 37% odnotowano nawet poprawę na porównywalnym poziomie, co przy stosowaniu inhibitorów cholinesterazy używanych przy leczeniu schorzeń neurodegeneracyjnych, takich jak choroba Alzheimera.

Czy to oznacza, że **granie w metroidvanie również może pomóc w ćwiczeniu naszych mózgów**, skoro już ustaliliśmy, że działa ono

w pewnym zakresie podobnie do rozwiązywania krzyżówek? Ta kwestia bez wątplenia wymaga dalszych badań, ale jeśli ma to zachęcić was do sięgnięcia po przygody Belmontów, to ostrożnie założmy, że tak właśnie jest. **[CDA]**

(*) Szczegóły badania: bit.ly/krzyzowki-badanie.

SONICTM SUPERSTARS



PREMIERA 17.10.2023



PS5 PS4

XBOX SERIES X|S

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH

STEAM

EPIC GAMES

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC SUPERSTARS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. „PlayStation Family Mark“, „PS4 logo“, and „PS5 logo“ are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. ©2023 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, Epic Games Store and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the U.S. Patent Trademark Office and elsewhere. ©2023 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Dystrybucja w Polsce: Cenege S.A., ul. Krakowiaków 36, 02-256 Warszawa.

SEGA[®]

ZA ŁATWE? ZA TRUDNE?

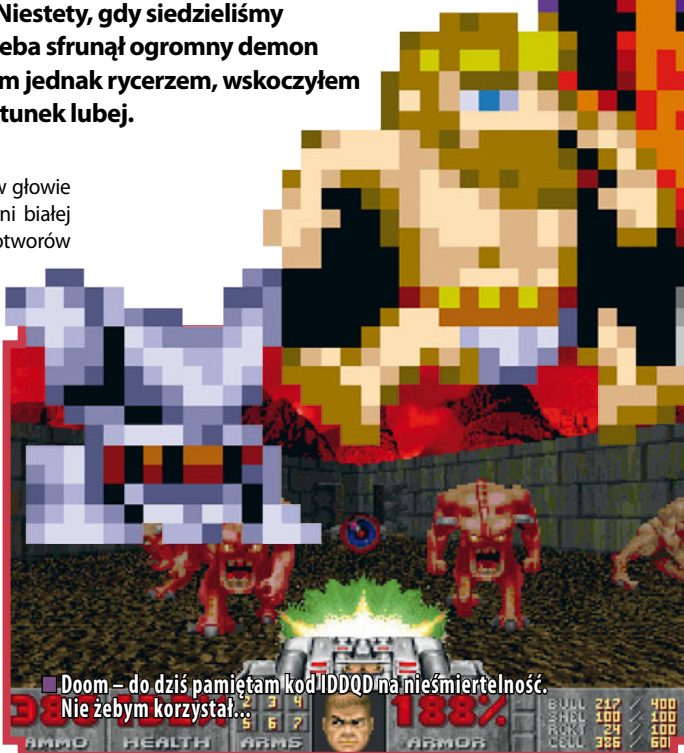
■ Napisu „game over” dawno nie widział: **Bartłomiej Kluska**

Nie wiem, dlaczego księżniczka na miejsce randki wybrała cmentarz nocą, ale nie protestowałem. Niestety, gdy siedzieliśmy i gawędziliśmy beztrosko, z nieba sfrunął ogromny demon i porwał moją ukochaną. Byłem jednak rycerzem, wskoczyłem więc w zbroję i ruszyłem na ratunek lubej.

Później wielokrotnie rozgrywałem w głowie scenariusz, w którym za pomocą broni białej i palnej oraz magii pokonuję hordy potworów z piekła rodem, a w finałowej batalii upokarzam demona kidnapera, by wyrwać z łap bestii wybrankę mego serca. Nigdy jednak nie dowiedziałem się, w jaki sposób wyraziłaby swoją wdzięczność oswobodzona księżniczka, rzeczywistość okazała się bowiem brutalna. Już pierwsze zombie na cmentarzu pozbawiały mnie zbroi (a więc i poczucia godności), a kilka chwil później, po kolejnym kontakcie z przeciwnikiem, mój bohater był już tylko smętną kupką kości.

By gracz stracił życie

Oczywiście Ghosts 'n Goblins (bo historię z tej produkcji opowiedziałem) jest przypadkiem skrajnym, do dziś uznawanym za jedno z trudniejszych wyzwań, jakie developerzy postawili przed graczami. Nic dziwnego. Tytuł – podobnie jak wiele innych z tamtych lat – ma arcade'owe korzenie, **twórcom chodziło więc o to, by jak najszybciej straciło się życie i wrzuciło do automatu kolejną monetę.** Niestety mechanizm ten przenoszono bardzo wiernie na komputery i konsole, a szybko przejęły go także produkcje, które z automatami nie miały nic wspólnego. W efekcie wczesne gry wideo były zazwyczaj piekielnie trudne, wymagały precyzji zegara atomowego i refleksu urzędnika wychodzącego z pracy w piątek o 16.00. Krok postawiony piksel za daleko – bohater traci życie. Skok wykonany ułamek sekundy za późno – na ekran wjeżdża plansza z napisem „game over”. Co ciekawe, zwyczaj ten przejęły także gatunki niezręcznościowe. Gry logiczne oczekiwały, że będziemy rozwiązywać zagadki pod presją czasu,



■ **Doom – do dziś pamiętam kod IDDD na nieśmiertelność. Nie żebym korzystał...**

a przygodówki nie sprzyjały swobodnej eksploracji, dało się w nich bowiem po prostu umrzeć, co wiązało się z koniecznością powrotu do ekranu startowego i zaczynania zabawy od początku.

Do powyższych cech można oczywiście dodać inne czynniki, takie jak błędy, które zwyczajnie uniemożliwiały ukończenie danego tytułu. Nie było ściągniętych przez internet patchy, a za testerów robili przeważnie sami autorzy. Spędziłem setki godzin przy Jet Set Willy, głowiąc się nad metodami przejścia wszystkich plansz i nie wiedząc, że cokolwiek bym zrobił, i tak jestem skazany na porażkę, bo na skutek pomyłek w kodzie kilku przedmiotów po prostu nie dało się zebrać! **Sprawy nie ułatwiał też brak możliwości zapisu stanu gry, no i – rzecz oczywista – nie mieliśmy dostępu do poradników czy**

solucji, więc z każdym problemem człowiek zostawał sam. Całymi dniami zastanawiałem się, czemu na jednej z plansz Montezuma's Revenge zapada mrok. No cóż. Nikt mi nie powiedział, że wystarczy znaleźć po drodze pochodnię.

Ciągle porażki, nieczysta gra

Wyznając w dzieciństwie nie przeszedłem żadnej gry. Choć grałem codziennie, w setki

tytułów, nie brakowało mi też determinacji oraz – tak chciałbym wierzyć – umiejętności, nigdy nie zobaczyłem planszy z napisem „congratulations”. Tę z komunikatem „game over” widywałem natomiast bardzo często. Tematem na inną okazję jest pytanie, czy ciągle porażki stanowiły dla dziecka pożyteczną szkołę życia. Czy zahartowały mnie, przygotowały mentalnie np. na przebieg dorosłej kariery zawodowej? **A może byłoby jednak korzystniej dla młodej psychiki, gdyby komputer niekiedy pozwolił mi w coś wygrać?**

Zostawmy jednak te rozważania na boku, zwłaszcza że z czasem dostałem pomoc. Na giełdach komputerowych i w branżowych czasopismach zaczęły pojawiać się kody modyfikujące gry – czy to przez nieoficjalne ingerencje w pamięć



■ **Uncharted 4: Kres złodzieja** – w szukaniu skarbów Nathanowi zdecydowanie pomaga fakt, że w praktyce jest nieśmiertelny.



■ **Rick Dangerous** – przodek Nathana Drake'a nie miał tak łatwo i ginął błyskawicznie.

maszyny (zwane POKE'ami), czy zaszyte w produkcjach kombinacje klawiszy dające bohaterowi np. nieśmiertelność lub więcej żyć do dyspozycji (tzw. tipsy). Lokalni mistrzowie kodu potrafili też oszukać grę trenerami – ustawiało się wówczas praktycznie dowolne parametry programu według potrzeb, choćby

odradzał się na początku danej sekwencji, jak gdyby nic się nie stało. Ja zaś, nieco rozleniwiony intelektualnie, kiedy zdarzało mi się zaciąć na – obiektywnie patrząc: banalnych – zagadkach,

Czy fajnie jest wygrywać w grach, skoro właściwie nie da się już w nich przegrać?

osłabiając przeciwników, i hulaj dusza! Żaden demon nie był już straszny naszemu rycerzowi!

Dzięki tym nieczystym zagraniom mogłem wreszcie ukończyć wiele gier, jednak czułem się wtedy jak oszust. Nie cieszyłem się, gdy mój komandos powstrzymał inwazję Obcych w pegasusowej Contrze, bo zrobił to, tracąc po drodze prawie 20 żyć. Bez kodów musiałyby mu wystarczyć trzy. Przeszedłem Doom'a uczciwie, ale w jednym tylko miejscu, pod koniec – zrezygnowany po całej nocy bezskutecznych prób rozwikłania zagadki – **na kilka sekund włączyłem przenikanie przez ściany. Do dziś żałuję tej chwili słabości, ale czy dałbym sobie radę inaczej? A mozenie ma żadnego znaczenia?**

Bawić, nie frustrować

Z czasem przecież gry porzuciły swoje automatowe korzenie, a plansza z napisem „game over” zniknęła. Przeszedłem wszystkie części Uncharted bez większych emocji, choć po drodze mój Nathan Drake ginął setki razy. Zawsze jednak

gołym okiem. Ułatwiać graczom życie, nie stresować, nie frustrować. Nie mówię, że to złe. **Gry powinny przecież przede wszystkim bawić i dostarczać pozytywnych doznań**, więc nie chodzi tu o to, by rzucać padem w ataku furii po kolejnej porażce. Nie przeczę: zdarzyło mi się złamać dżojstik w trakcie nieudanej sesji z Rickiem Dangerousem, ale dziś raczej nie mam już okazji do niszczenia kontrolerów.

Którym się skacze?

Nie udzielając odpowiedzi na pytanie, czy to dobrze, że gry są łatwiejsze i że coraz trudniej stracić w nich życie, warto zastanowić się nad inną kwestią. Może gry są... nadal za trudne? Zauważmy, ile osób wciąż nie korzysta z tego rodzaju rozrywki. Część z nich oczywiście lekceważy medium, którego nie zna i nie chce poznać, ale liczni niegracze mają świadomość, jak wiele tracą. Godzą się jednak na to – nie pokierują krokami wiedźmina Geralta, nawet jeśli czytali całą sagę Andrzeja Sapkowskiego, nie dowiedzą się, jakim wybitnym westernem jest Red Dead Redemption, choćby byli fanami filmowego gatunku, a losy Ellie i Joela staną się im bliskie dopiero wtedy, gdy zobaczą serialową adaptację The Last of Us. W ostateczności takie osoby otworzą nieśmiało Twitcha czy YouTube'a, by podpatrzeć, jak gra ktoś inny. Same za pada raczej nie chwycą.

To w tym ostatnim elemencie tkwi problem. Choć pokonaliśmy barierę technologiczną, która jeszcze niedawno wymagała od graczy specjalistycznej wiedzy z zakresu konfigurowania komputera, sterowanie nadal jest zbyt skomplikowane dla przeciętnego człowieka. Gałki, krzyżak, oznaczone dziwnymi symbolami przyciski – a wszystkim tym trzeba operować równocześnie! Jeszcze gorzej rzecz wygląda z klawiaturą, gdzie bez patrzenia musimy wduszać złożone kombinacje klawiszy, drugą rękę trzymając na myszy. Trudno cieszyć się przygodą, gdy nie możesz zapamiętać, czym się skacze, a czym strzela, twój bohater zaś ciągle wpada na ściany.

Kiedyś sterowanie było oczywiste i intuicyjne (cztery kierunki, przycisk fire), ale gry trudne, dziś – odwrotnie. Prędzej niż zobaczysz planszę z napisem „game over”, zniechęcisz się brakiem kontroli nad wydarzeniami na ekranie. Wydaje się, że twórcy, chcąc przyciągnąć do komputerów i konsol nowych graczy, zostaną zmuszeni zmierzyć się z tym problemem. Podejrzewam, że – wzorem produkcji mobilnych – będą upraszczać interfejsy i kontrolery, ale poziom trudności przyszłych hitów nie wzrośnie. Może i dobrze. Na szczęście w zbiorze tak wielkim, jakim są gry wideo, i masochiści znajdują swoje Ghosts 'n Goblins. **[CDA]**



■ **Ghosts 'n Goblins** – wyskakiwanie w samej białiznie przeciwko zombie nie mogło się dobrze skończyć.

NASTAŁ DZIEŃ SIÓDMY

■ Własną ciekawość zaspokoił: **Otton**

Jakość wczesnodostępowej wersji Six Days in Fallujah zwiastuje, że jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat, choć wreszcie wydana, może pozostać ostatecznie tylko zwykłą ciekawostką. I wiecie co? To powód raczej do ulgi niż rozczarowania.



■ Argumenty uzasadniające inwazję USA na Irak do dziś nie zostały uznane przez ONZ.



■ Gra podzieliła żołnierzy – niektórzy współpracowali z twórcami, inni byli jej przeciwni.

Nie będziemy tutaj jednak szczególnie roz-wodzić się nad samą jakością gry pozostającą na razie ambitnym, acz ubogim (zarówno w nar-rację, jak i zawartość) shooterem taktycznym do zabawy w kooperacji. Dużo ciekawszym, nieco zatartym już w pamięci graczy tematem jest to, dlaczego wokół produkcji wybuchło tyle różnych kontrowersji.

Nie ulegając stereotypowi

Sprawa nie jest bowiem tak prosta, jak mogłoby się wydawać. Weźmy na początek wypowiedzi twórców dotyczące silnika fizycznego. Pierwotnie miał on pozwalać na równanie z ziemią całych zabudowań. Autorzy całkiem słusznie wyczuli jednak, że dając graczom choćby możliwość niszczenia meczetów, ryzykują zalaniem internetu całą masą „zabawnych”, memicznych filmików. **Z gry w pewnym momencie zniknęła nawet oparta na relacjach uczestników konfliktu cutszenka pokazująca zburzenie świątyni.**

Podnoszono zarzuty, że produkcja pozwalająca strzelać do muzułmanów przy okazji ich dehumanizuje. Wrażliwość pewnych środowisk na kwestie obrazowania ich religii była przecież

znana światu od dawna, choćby za sprawą wy-danej w 1988 roku książki „Szatańskie wersety” Salmana Rushdiego. Powieść, nawiązująca do podyktowanych przez diabła wersów Koranu podważających monoteistyczny charakter islamu, przyczyniła się przecież do tego, że w 2022 roku pisarza zaatakował nożownik.

Problem w tym, że jednostronny obraz przed-stawiający twórców jako niezależnych artystów chcących pokazać walkę z terroryzmem i za-szczutych przez poprawność polityczną wcale nie jest w pełni obiektywny.

Kwestia fosforu...

Wojna w Iraku do dziś budzi bowiem wiele kon-trowersji, poczynając od faktu, że **Stany Zjedno-czone wciąż nie przedstawiły przekonujących dowodów na rzeczywiste zagrożenie bronią chemiczną ze strony obalonego wtedy dyk-tatora – Saddama Husajna**. Kwestia tego, czy rozpoczęta w 2003 inwazja miała na celu wy-łącznie uchronienie świata przed terroryzmem, czy służyła realizacji innych celów politycznych, to jednak dopiero wierzchołek góry lodowej i naprawdę trudno tę kwestię jednoznacznie rozstrzygnąć. Drugi problem to zastosowane metody walki i trwające do dziś spory o to, jak konflikt przebiegał.

Wątpliwości pojawiają się nie tylko przy okazji wskazywania przyczyn całego konfliktu, lecz także w trakcie próby dokładnego ustalenia, co

działo się w samej Faludży, a zwłaszcza podczas drugiej bitwy, której dotyczy gra. Sceptycyzm budzi choćby kwestia zastosowania białego fosforu, broni co prawda nie zakazanej zupełnie przez panujące w 2004 roku konwencje, ale obciążonej licznymi restrykcjami. Amerykanie przyznali się do jej użycia, twierdząc jednak, że z substancji skorzystano bardziej ze względów taktycznych niż celem dokonania masakry – do odcinania drogi wrogim oddziałom.

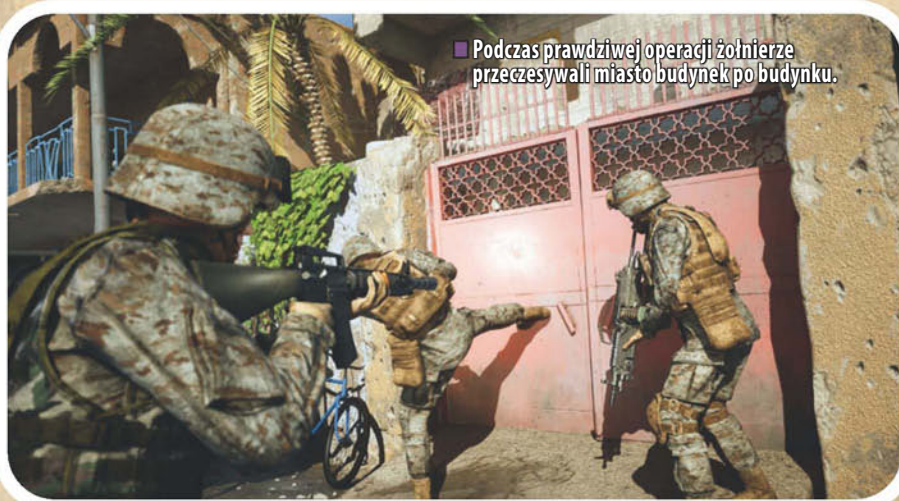
Pytanie, czy w ogóle mieli prawo posunąć się do tego w mieście, w którym przebywało wielu cywilów. Zresztą **świat szybko obiegły zaprzeczające oficjalnej wersji zdjęcia obrażające użycie broni wobec ludności**. Tu znów pojawiła się kwestia tego, że walki nie toczyły się przeciw zawodowemu wojsku, ale rebeliantom, często nieróżniącym się ubiorem od zwykłych obywateli. Ponownie zaznaczyć, że nie jesteśmy tu po to, by o czymkolwiek jednoznacznie rozstrzygać. Niemniej jak najbardziej wypada zadać sobie pytanie: Co może wnieść w tej kwestii gra komputerowa, zwłaszcza w epoce, gdy informacja staje się fundamentalnym orężem walki politycznej?

Czy nie za wcześnie?

No właśnie, kolejnym problemem był fakt, że Six Days in Fallujah zaczęto tworzyć już w 2006 roku, czyli w momencie, gdy okupacja Iraku jeszcze trwała. Nawet oficjalna zapowiedź produkcji nastąpiła dwa lata przed ogłoszeniem zakończenia operacji. Co prawda gry wojenne powstawały od zawsze, ale bez wyjątku dotyczyły wydarzeń, nad którymi zdążyli już przynajmniej popracować historycy. Jasne, na potrzeby Six Days in Fallujah przeprowadzono wiele rozmów z weteranami konfliktu. Nietrudno uwierzyć, że z perspektywy



■ W wyniku starć duża część miasta została zrównana z ziemią.



■ Podczas prawdziwej operacji żołnierze przeczesywali miasto budynek po budynku.

wszystkim opowieścią o żołnierzach, którzy też przeżywali coś, czego nie potrafimy sobie nawet wyobrazić. Głównie dlatego, że **pracujące nad grą Atomic Games było bezpośrednio powiązane z Destineer, firmą specjalizującą się w tworzeniu... symulatorów treningowych dla agentów CIA i FBI**. Czy założymy szczerze

nacisk na rozrywkowość, co przy tak poważnym temacie mogłoby być nawet gorsze od zwyczajnej stroniczości.

Między historykami a devami

Choć za Six Days in Fallujah stoi dziś inne studio, **założycielem sprawującego obecnie pieczę nad tytułem wydawnictwa jest Peter Tamte, czyli... twórca i wieloletni prezes Destineer**. To zresztą żadna wielka tajemnica, bo sam zainteresowany nie ukrywa tego faktu w życiorysie na LinkedIn. Obecny kształt gry, nieco ostrygły już nastroje wokół tematu i znaczne odarcie całości z warstwy narracyjnej(*) pozwala jednak – przynajmniej na razie – założyć, że doprowadzenie do wydania tytułu stało się dla Tamtego bardziej kwestią ambicji niż polityczną. Nawet jeżeli istnieje duże prawdopodobieństwo, że gra w pierwotnych założeniach rzeczywiście miała być odpowiednikiem America's Army.

Dzisiaj Six Days in Fallujah nie jest już tym, czym miało być pierwotnie.

czysto ludzkiej sami żołnierze amerykańscy przechodzili przez piekło, gdy przeczesywali kolejne dzielnice budynek po budynku w ciężkich warunkach, narażając życie dla rozkazów.

Problem w tym, że trudno dziś uwierzyć w wizję, iż Six Days in Fallujah miało stać się przede

intencje twórców, chcących po prostu zrobić tytuł, o jaki mieli prosić sami weterani? Czy może należałoby potraktować produkcję jako kolejną reklamówkę wojska – armia amerykańska ma przecież własną oficjalną grę – próbującą przeformować określony wizerunek?

Jakiś czas po pojawieniu się zarzutów o ignorowanie tematu cywilów twórcy próbowali zrehabilitować się obietnicą dołączenia relacji mieszkańców miasta przygotowanych na podstawie wywiadów przeprowadzonych przez miejscowych dziennikarzy. Deklarowany przez autorów wydźwięk dokumentalny chciało jednak podobno osłabić Konami, w 2009 pełniące funkcję wydawcy gry. Japończycy ostatecznie wycofali się ze współpracy po wybuchu kontrowersji, zresztą jeszcze przed zapowiedzią mieli nalegać, by developerzy położyli większy

Kwestią kolejnych miesięcy (albo i lat) jest to, co się ostatecznie z tego projektu wykluje. Niemniej aktualnie jego premierę we wczesnym dostępie można podsumować słowami: „Operacja się udała, pacjent zmarł”. Gdy odpalamy Six Days in Fallujah dziś, to pomijając króciutkie wprowadzenie fabularne, mamy do czynienia z dość niszową produkcją obrazującą średnio sprecyzowany bliskowschodni konflikt, kładącą duży nacisk na taktykę. Im więcej o tym jednak myślę, tym silniejsze mam poczucie, że to raczej nie powód do narzekania.

[CDA]

■ W momencie ogłoszenia prac nad grą wojna w Iraku jeszcze oficjalnie trwała.



(*) We wczesnym dostępie przetrwały dwa dość ogólnikowe fragmenty wywiadu z uczestnikami konfliktu. Ciekawe, co będzie dalej...

LEPIEJ BEZ HOLLYWOOD? SAN DIEGO COMIC-CON 2023

■ Kąpie się w kalifornijskim słońcu: **Paweł Kicman**

San Diego Comic-Con nie jest największą popkulturową imprezą, ale dla wielu – tą najważniejszą. To na niej producenci pokazują zwiastuny kinowych hitów, a ludzie spędzają całe noce w kolejkach, żeby zobaczyć gwiazdy Hollywood. Co się więc stanie, gdy to wszystko zabierzemy?

Nie da się ukryć, że tegoroczny Comic-Con na południu Kalifornii rozgrywał się w cieniu strajków. Członkowie WGA (Amerykańska Gildia Scenarzystów) oraz SAG-AFTRA (Gildia Aktorska) od kilku miesięcy domagają się godnego traktowania i odpowiednich zarobków. W związku z tym przeważająca część wielkich studiów – od Disneya/Marvela, przez Warner Bros., aż po platformy streamingowe – musiała zrezygnować z obecności na Comic-Conie albo znacząco ją ograniczyć. Wraz ze wstrzymaniem produkcji zamarł też marketing. Zresztą kto miałby te wszystkie filmy i seriale promować, skoro aktorzy i aktorki strajkują?

Święto popkultury

Złośliwi powiedzą, że SDCC od lat jest słupem reklamowym dla Hollywood, a nie imprezą komiksową – wbrew swojej nazwie. To tylko połowicznie prawda. Bo o ile rzeczywiście obecność filmów i seriali od dłuższego czasu przyćmiewała resztę atrakcji, o tyle Comic-Con NIGDY nie był festiwalem czysto komiksowym. Stanowił święto popkultury wszelakiej i tegoroczna edycja, wolna od Hollywood, okazała się tego doskonałym przykładem.

Kurczę, nie nazwałbym się konwentowym świeżakiem, brałem udział w różnego rodzaju imprezach w niemal każdej roli, jaką można sobie wyobrazić, ale **trudno było mi nie rozdziawić paszczy na widok skali Comic-Conu**. Jak wspomniałem we wstępie, nie jest to największy konwent na świecie, jednak to nie sam tłum decyduje o „rozmiarze” eventu. Żeby naprawdę docenić wielkość SDCC, trzeba poczuć wszystko na własnej skórze. Miasto po prostu żyje tą imprezą. Samo Convention Center, gdzie mieszczą się giełda, panele i prelekcje czy masa innych atrakcji, stanowi tylko część

większej całości. Do tego należy dodać okoliczne hotele, zewnętrzne instalacje i wystawy. W pobliskich dzielnicach **na każdym kroku można natknąć się na coś przypominającego, że tuż obok trwa prawdziwe święto popkultury**. Tutaj tłum cosplayerów, tam wielkie wieżowce przykryte banerami seriali – sporo tego.

Program na setki godzin

No dobrze, ale jak wygląda sama impreza? Podzieliłbym ją na cztery główne części: halę H, pozostałe prelekcje i panele, strefę targową oraz wystawy i zewnętrzne atrakcje. Zacznę od owianej legendami wspomnianej hali, gdzie po godzinach stania w kolejce można zobaczyć najnowsze zwiastuny filmów Marvela, posłuchać rozmów z gwiazdami małego ekranu czy poznać wieści o najbardziej oczekiwanych hitach. I przyznam, że... nie spędziłem tam ani sekundy. Zresztą jak większość odwiedzających. Kolejki? Praktycznie żadnych. Dlaczego? Głównie dlatego, że nie działo się tam właściwie nic. Nawet najciekawsze punkty programu zostały skasowane po rozpoczęciu strajku SAG-AFTRA, pozostały jedynie pojedyncze wydarzenia, jak panele dotyczące gry Marvel's Spider-Man 2 czy spotkanie z Robertem Kirkmanem (współtwórcą m.in. „Niezwycięzonego” i „The Walking Dead”).



■ Niektóre wystawy robiły na żywo wrażenie, jakiego nie odda żadne zdjęcie.

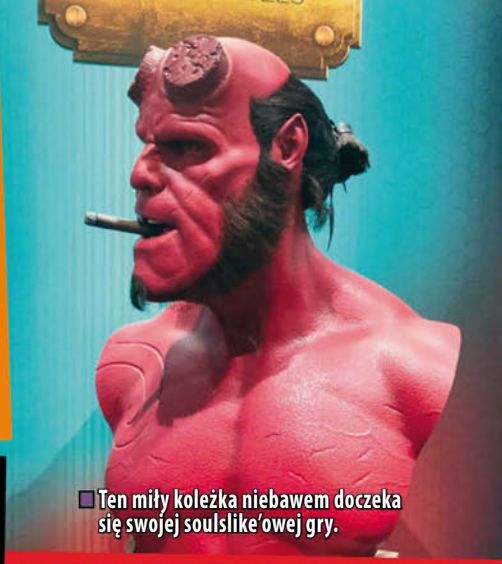




■ Cosplay, jak na porządnym konwencie przystało, odgrywał bardzo ważną rolę.



■ Gry miały nieliczną reprezentację, ale Ubisoft promował Star Wars Outlaws.



■ Ten miły koleśka niebawem doczeka się swojej soulslike'owej gry.

Wicie co? I bardzo, bardzo dobrze wyszło. Dzięki temu te tysiące osób, zamiast rozbijać nocne obozy, żeby zająć miejsce w kolejce, mogły cieszyć się wszystkim innym, co impreza oferowała. Chociaż trochę przesadzam, bo nie ma takiej istoty w znanym wszechświecie, która byłaby w stanie rzeczywiście zobaczyć wszystko. Ba, **potrzeba by chyba kilkadziesiąt-osobowej drużyny, aby obskoczyć przynajmniej większość tego, co działo się w trakcie Comic-Conu!** Ponad 40 sal z równoległym programem obejmującym po osiem-dziesięć

czysto growych udało mi się obskoczyć panele dotyczące Star Wars Outlaws, Mortal Kombat 1 czy Web of Wyrd, nadchodzącej produkcji osadzonej w świecie Hellboya.

Kupuj, patrz, dotykaj

Poza kilkoma innymi panelami sporo czasu spędziłem w ogromnej strefie targowej. Przechadzałem się wąskimi, mocno zapchanymi ścieżkami na Artists' Alley, gdzie dało się spotkać tuzów komiksu takich jak Jim Zub, Rafael Grampá, Tom King czy Jock (ci najwięksi, np. Todd McFarlane

Tegoroczny San Diego Comic-Con rozgrywał się w cieniu strajków aktorów i scenarzystów.

punktów w ciągu jednego dnia (z łącznie czterech), a do tego dziesiątki wystaw, instalacji i dodatkowych wydarzeń. Ja, choć byłem bardzo aktywny, zobaczyłem i doświadczyłem jedynie skromnych kilku procent atrakcji! Z rzeczy

czy David W. Mack, mieli swoje stoiska poza aleją). Nieco dalej stała wioska Funko składająca się z paru budynków, do których ciągnęły się ogromne kolejki. Ich organizacja, z tego co słyszałem, była tak tragiczna, że niektóre ogonki kręciły się w kółko. Przeważającą część strefy targowej zajmowali wydawcy komiksowi (zdobyłem wrys od tegorocznego laureata Nagrody Eisnera – Daniela Warrena Johnsona!) oraz firmy sprzedające figurki i zabawki (jak Mattel, Lego,

Bandai Namco czy Square Enix). Oczywiście **mocno odznaczała się również giełda kolekcjonerska – ta potrafiła zmiękczyć kolana. Szczególnie widok zeszytu „Kapitana Ameryki” za 150 tys. dolarów.**

Poza Convention Center mieściły się też różne wystawy, m.in. prac Junjiego Itō (japońskiego mistrza mangowej grozy), oraz instalacje reklamujące rozmaite seriale, animacje, anime czy gry. Chociaż przyznam, że te ostatnie raczej niczego nie urwały. Niby fajnie było zobaczyć replikę AC z Armored Core VI i zaliczyć kilka interaktywnych zabaw, ale przez duży ścisk nie nazwałbym tego najprzyjemniejszym doznaniem.

Con, jaki jest, każdy widzi

I choć wiele złego da się powiedzieć o organizacji imprezy, odnoszę wrażenie, że największe zarzuty można mieć do wystawców, a nie do samego Comic-Conu. Chaos, kolejki, nieporozumienia i lekceważąca postawa obsługi – na to właśnie zwracały uwagę osoby, z którymi rozmawiałem o sklepach z ekskluzywnymi fantami. Bo widzicie, żeby dostać np. limitowane figurki Funko Pop, należało wcześniej wygrać los na loterii uprawniający do stanięcia w kolejce. Cała reszta zrobiła natomiast na mnie bardzo dobre wrażenie. Co prawda wolontariusze i obsługa nie zawsze potrafili mi pomóc (pół godziny szukałem press roomu), ale poza tym dobrze zarządzali tłumem, wszystko zostało doskonale opisane i wyjaśnione. Niekiedy musiałem zapytać „a za czym ta kolejka?”, ale przez większość czasu, mimo ogromnej przestrzeni, masy ludzi i przebogatego programu, łatwo mi było się odnaleźć.

Czy kiedyś wrócę na San Diego Comic-Con? Nie wiem. Z jednej strony uczestnictwo w tej imprezie to naprawdę wyjątkowe przeżycie, z drugiej... nie do końca. Może jestem zgorzkniałym dziadem(*), lecz na dłuższą metę to dla mnie konwent jak każdy inny. Większy, lepiej zorganizowany, z obecnością gości i gościń światowego formatu i z toną rzeczy do kupienia i zobaczenia, ale wciąż tylko konwent. Dla osób kochających festiwale i popkulturę – ze wszech miar warto. Dla tych, którzy liczą na magiczne przeżycie – cóż, do rozważenia. [CDA]

(*) No dobra, nie „może”. Po prostu jestem.

■ Żeby przejść z jednego końca hali na drugi, często trzeba było przeciskać się przez tłum.



Koniec lotu Kondora

Historia Kevina Mitnicka

■ Przypomina burzliwe życie legendy: **Smuggler**

16 lipca 2023 zmarł na raka trzustki Kevin Mitnick. Dziś już nieco zapomniany, 30 lat temu był najślynniejszym hakerem na świecie, wrogiem publicznym ściganym przez FBI. Czym sobie na to zasłużył?



Poniekąd zmuszony okolicznościami, Kevin od dziecka miał ciagoty do oszukiwania systemu. Przyszedł na świat w niezamożnej rodzinie w Los Angeles. Małżeństwo Mitnicków nie było udane i rozpadło się po trzech latach od narodzin chłopca. Matka jeszcze dwa razy wyszła za mąż, ale najwyraźniej szczęście do mężczyzny jej nie dopisywało. Drugi partner, policjant, molestował swego przybranego syna. Związek rozpadł się natychmiast po tym, jak wyszło to na jaw. Za trzecim razem rozwód nastąpił po trzech latach małżeństwa.

Kevin sam w domu

Odtąd samotna matka Kevina tyrała od rana do wieczora jako kelnerka, by móc związać koniec z końcem. Często się przeprowadzali, zwykle tam, gdzie kobieta akurat znalazła pracę, bo nie stać jej było na paliwo potrzebne na dojazdy. **Chłopak więc nieustannie zmieniał szkoły, przez co nie miał wielu przyjaciół.** W 1975, jako 12-latek, większość czasu spędzał w domu, ćwicząc przed lustrem sztuczki magiczne, albo wólczył się po ulicach Los Angeles. A że to dość duże miasto, poruszał się po nim metrem lub autobusami.

Nie miał jednak pieniędzy na bilety, dlatego zainwestował 15 dolarów w zakup specjalnego urządzenia służącego do nanoszenia danych na bilety przesiadkowe wydawane podróżnym w autobusach. Od jednego z kierowców, przekonanego, że pomaga dzieciakowi w projekcie szkolnym, dowiedział się, gdzie takowe urządzenie można nabyć. Mitnick dziurkował nim niewykorzystane blankiety, które znajdował w śmietnikach na stacjach autobusowych, i dzięki temu mógł jeździć, ile chciał. Po latach powiedział, że dla niego był to po prostu rodzaj

kolejnej sztuczki magicznej, w trakcie której iluzjonista zwodzi otoczenie za pomocą swych umiejętności.

...Halo, a kto mówi?

W wieku 17 lat Kevin zainteresował się CB-radiem i zrobił licencję krótkofalowca. Nawiązał w ten sposób relacje z kilkoma innymi posiadaczami radiostacji, którzy wtajemniczyli go we phreaking. Za pomocą tzw. blue boks wydającego dźwięki o określonej częstotliwości (to proste urządzenie powstało jeszcze w latach 60. XX wieku) **włamywali się do centrali analogowej sieci telefonicznej, dzięki czemu mogli bez opłat prowadzić rozmowy** na terenie całego USA. Kevin dołączył do ekipy nie dlatego, że zależało mu na wykonywaniu darmowych połączeń międzymiastowych (niby do kogo miałby dzwonić?) – po prostu chciał opanować tę nową sztuczkę.

Gdy już włamywał się do sieci telefonicznej, lubił robić dowcipy jej abonentom. Dla przykładu, podpinał czyjs prywatny numer do linii publicznej – tak, że prowadzący rozmowę słyszał nagle w tle komunikat „wrzuc monetę, wrzuc monetę”, jakby dzwonił z automatu wrzutowego. Albo podszywając się pod technika przedsiębiorstwa telekomunikacyjnego, prosił, aby ofiara żartu wykręciła wskazany numer, bo chce przetestować linię. Finał konwersacji wyglądał zwykle mniej więcej tak: „No dobrze, a jaki to numer? „847-234 – i pół – 5678”. W tym momencie rozmówca był zazwyczaj zaskoczony albo oburzony: „Ale jak



■ Można z tego zdjęcia wywnioskować, że uczciwość się Mitnickowi opłacała.

Zdjęcie: mitnicksecurity.com

mam niby wybrać »pół«?!”. „Proszę kupić sobie nowy telefon, który ma klawisz z połówką”. Nastoletniego Mitnicka to śmieszyło. Jak wspominał w swej autobiografii, reakcje ludzi bywały bardzo zabawne.

Świetnie mu szło do momentu, aż pewnego dnia 1981 roku został aresztowany. **Policjanci potraktowali go jak terrorystę, brutalnie powalając na ziemię i przeszukując jego samochód pod kątem... „bomby logicznej”, którą miał ponoć skonstruować.** Sytuacja o tyle zabawna, że bomba logiczna to ukryty w oprogramowaniu szkodliwy kod uruchamia-



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Matthew Griffiths

■ Hakerów trzech: od lewej Adrian Lamo, Kevin Mitnick i Kevin Poulsen (2001).



Zdjęcie: mitnicksecurity.com

■ Kevin Mitnick około 2010 roku.

Według Mitnicka opowieści o jego włamaniu do amerykańskiego systemu obronnego NORAD to brednie.

jący się po spełnieniu określonych warunków, ale Kevinowi nie było wtedy do śmiechu. Stał przed sądem z zarzutem działania na szkodę firmy telekomunikacyjnej Pacific Bell. Sędzia skazał go na trzy miesiące „obserwacji psychologicznej” w ośrodku wychowawczym dla młodocianych przestępców, de facto poprawczaku. **„Nigdy nie byłem równie wystraszony. Znalazłem się wśród dzieciaków mających na sumieniu napady, gwałty, zabójstwa i wojny gangów”,** przyznał. Ale niczego go to nie nauczyło. To znaczy, pardon,

zrozumiał tyle, że powinien być sprytniejszy i nie dać się namierzyć.

Gry niewojenne

Wkrótce hakerstwo stało się jego obsesją i sposobem na życie. „Moją motywacją była ciekawość, żądza wiedzy i chęć przeżycia przygody. I nic więcej”, wyjaśniał po latach. „Nigdy nie robiłem tego, aby ukraść pieniądze lub coś w tym stylu”. **W 1980 roku przeprowadził pierwszy „prawdziwy” włam do komputera,** zdobywając w efekcie dostęp do poufnych informacji dużej firmy leasingowej, których wszelako ani nie wykorzystał, ani nie zniszczył, ani też nikomu nie udostępnił. Wystarczyła mu sama świadomość, że potrafił tego dokonać.

Wiele źródeł podaje sensacyjną informację, że w 1982 Mitnick włamał się do komputerów amerykańskiego systemu obronnego NORAD. I że fabuła popularnego filmu „Gry wojenne” (1983) została zainspirowana tym jego wyczynem. W autobiografii „Duch w sieci” sam haker twierdzi jednak, że to kompletna bzdura. „Nie tylko czegoś takiego nigdy, ale to przenigdy nie zrobiłem, ale byłoby to po prostu wyczynem niewykonalnym, ponieważ kluczowe komputery agencji nie mają połączenia ze światem zewnętrznym, a tym samym są niepodatne na włamania z zewnątrz”, wyjaśniał. Zdaniem Kevina to powtarzany bezkrytycznie wymysł dziennikarza Johna Markoffa, który popełnił

dość sensacyjną książkę na jego temat. Owszem, **Mitnickowi zdarzały się włamy do Arpanetu, ale w czasie jego wyskoków przodek internetu był już siecią uniwersytecką, a nie stricte wojskową, jak na początku.**

Kevin (krótko) na studiach

W 1985 roku Kevin rozpoczął studia w Computer Learning Center w Los Angeles, gdzie poznał swą przyszłą – pierwszą – żonę. Oczywiście ślub niczego nie zmienił – Mitnick nadal bawił się w hakerstwo. Zaczął wtedy włamywać się do sieci uniwersyteckiej. Po co? Kompletnie po nic. Po prostu go to bawiło. Raz zrobił kopię całej zawartości serwera, by nigdy potem do tych danych nie zajrzeć.

Po jakimś czasie uczelniany admin dostrzegł, że dzieje się coś dziwnego, i rozstawił software’owe „straże” mające ostrzegać go o nietypowych zachowaniach użytkowników (program dokumentował takie akcje, zrzucając raport na drukarkę). Kevin szybko wykrył pułapkę i napisał kontrskrypt, który nieustannie „bombardował” program admina takimi informacjami z fałszywych kont. „Wyobrażałem go sobie zamkniętego w małym pokoiku, jak rwie sobie włosy z głowy, patrząc, jak drukarka wypływa z siebie stronę za stroną, do wyczerpania papieru. I kiedy tylko włoży do niej kolejną ryzę, listy plików znowu zaczną z niej wychodzić”, opowiadał. Żart przedni, ale władze uczelni go nie



■ „Gry wojenne” z 1983 roku to jeden z pierwszych filmów ukazujących hakera.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Eneas De Troya, CC BY 2.0

■ Mitnick prezentuje keylogger (urządzenie rejestrujące naciśnięcia klawiszy) podczas wykładu w 2010 roku, już jako etyczny haker...

WANTED BY U.S. MARSHALS

NOTICE TO ARRESTING AGENCY: Before arrest, validate warrant through National Crime Information Center (NCIC).

United States Marshall Service NCIC entry number: (NOC/ 0721460021)

NAME: MITNICK, KEVIN DAVID

AKS (S): MITNICK, KEVIN DAVID
MERRILL, BRIAN ALLEN

DESCRIPTION:

Sex: MALE
Race: WHITE
Place of Birth: VAN NUYS, CALIFORNIA
Date(s) of Birth: 08/06/63; 10/18/70
Height: 5'11"
Weight: 190
Eyes: BLUE
Hair: BROWN
Skin tone: LIGHT
Scars, Marks, Tattoos: NONE KNOWN



■ ...a tu jako wróg publiczny kilkadziesiąt lat wcześniej.

doceniły. Przeprowadzono wewnętrzne śledztwo i choć – jak twierdzi Mitnick – nie zdobyto żadnych niezbitych dowodów na jego udział we włamach, to poszlaki były na tyle mocne, że wyleciał z uczelni. Nie żeby się tym przejął. Dalej robił swoje.

W 1987 roku ponownie stanął przed sądem i dostał trzy lata nadzoru kuratora, co jednak zupełnie mu nie przeszkadzało w uprawianiu

mieć nawet walkmana czy szczoteczki do zębów na baterie. Ta dość drastyczna kuracja zdawała się przynosić dobre efekty, więc Kevina wypuszczono przed czasem pod warunkiem kontynuowania terapii pod nadzorem kuratora.

Siedem lat Kondora

Niedługo potem Mitnick – już rozwiedziony – zniknął, by przez następne lata żyć i działać pod fałszywą tożsamością jako Erik Weisz. Skąd taki wybór? Tak nazywał się naprawdę Harry Houdini, jeden z najlepszych iluzjonistów w historii, idol Kevina. (Wtedy też haker przybrał pseudonim Condor; patrz:

ramka „Trzy dni Kondora”). Takie zagranie było możliwe dlatego, że wcześniej udało mu się dostać do ściśle tajnych danych w systemie ubezpieczeń społecznych – Social Security Administration. To coś pomiędzy naszym Urzędem Skarbowym i ZUS-em. Wykorzystywał ten dostęp i zdobytą wiedzę, by tworzyć kolejne fałszywe tożsamości. (Bez indywidualnego numeru SSA w USA po prostu nie istniejesz,

nie możesz legalnie pracować, założyć konta w banku, wyrobić sobie prawa jazdy itd.).

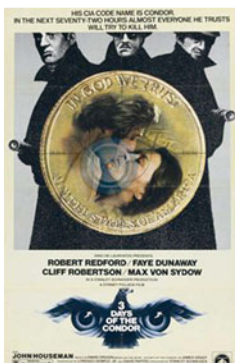
Mitnick w tym czasie **miał już ogólnokrajową renomę „Darttha Hakera”, osoby odpowiedzialnej za wszelkie problemy informatyczne**. Jak wspomina ówczesny etatowiec Pacific Bell: „Było wiele tropów, które dostawaliśmy od pracowników z działu bezpieczeństwa w innych firmach. Mówili: »Hej, mamy tutaj taką sprawę, ten gość dobrał się do nas, myślisz, że to może być Kevin?«. Za każdym razem, kiedy coś wyskoczyło, zawsze podejrzewano Kevina”.

Gra skończona, Mitnick!

27 listopada 1992 roku rząd USA opublikował list gończy za wówczas 29-letnim Kevinem „Condorem” Mitnickiem, zarzucając mu włamania do kilku ważnych systemów komputerowych (m.in. serwerów Motoroli, Nokii i Sun Microsystems), kradzież oprogramowania o wartości wielu milionów dolarów i sporo innych przestępstw. Mitnick poczuł się tym wstrząśnięty... i działał dalej. Jedną z jego kolejnych ofiar był dawny haker, Tsutomu Shimomura, wówczas szef ochrony danych dużej firmy i ekspert od

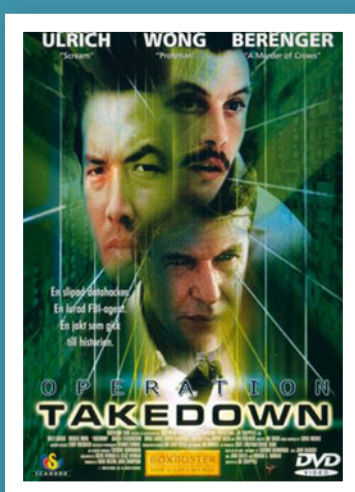
W ujęciu Mitnicka pomógł FBI upokorzony przez niego haker.

swego ukochanego hobby. W efekcie znów trafił przed oblicze sprawiedliwości. **Sędzia po konsultacjach z psychologiem uznał go za człowieka uzależnionego od komputerów** i skazał na półtora roku więzienia o łagodnym rygorze – w tym czasie Mitnick musiał uczestniczyć w specjalnym „detoksie”. Został całkowicie odcięty od jakichkolwiek urządzeń zawierających elektronikę, nie wolno mu było



„TRZY DNI KONDORA”

Ksytka Mitnicka, Condor, to hold dla Joe Turnera granego przez Roberta Redforda w filmie sensacyjnym „Trzy dni Kondora” (1975). Jak przyznał: „Wybrałem ten nick z podziwu dla postaci, która była przede wszystkim moim bohaterem, kimś zwykłym, a o krok przed wszystkimi”. Kondor to pseudonim naukowca, analityka danych pracującego w jednej z pozornie mało znaczących sekcji CIA jako ekspert od łamania szyfrów. Gdy pewnego dnia wraca z lunchu, okazuje się, że jego współpracownicy zostali chwilę wcześniej zastrzeleni. Zawiadamia centralę, nie wiedząc, że tak naprawdę to właśnie on był celem zabójców wysłanych przez... CIA. Niechcąc odkryć bowiem coś, co agencja bardzo chciała ukryć...

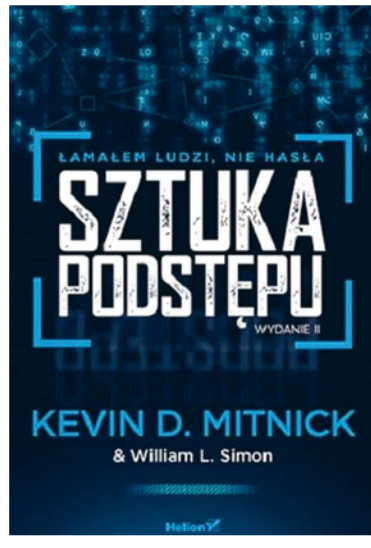


„OBŁAWA”

W 2000 roku do kin trafił film „Obława” opowiadający fabularyzowaną historię „polowania” na Kevina Mitnicka. Oparto go na książce „Takedown: The Pursuit and Capture of Kevin Mitnick, America’s Most Wanted Computer Outlaw – By the Man Who Did It” autorstwa Tsutomu Shimomury (hakera, który pomógł schwytać Mitnicka) i dziennikarza Johna Markoffa. Sam Kevin określił film jako „stek bzdur”. Ale ogląda się nieźle.

spraw bezpieczeństwa w sieci. Dla sportu – i by pokazać, że może – Kevin włamał się na jego domowy komputer. O sprawie zrobiło się głośno w lokalnych mediach, przez co Shimomura, publicznie upokorzony, postanowił za wszelką cenę dopaść Mitnicka, korzystając przy tym ze wsparcia FBI oraz wspomnianego wcześniej dziennikarza. I udało mu się – po wielomiesięcznych podchodach namierzył Kevina.

Haker został aresztowany w lutym 1995 roku. Potraktowano go wtedy jak niebezpiecznego przestępcę. „Zamiast skuć mi ręce za plecami, zastępca szeryfa federalnego zakłada mi kajdanki, łańcuch na brzuch i kajdany na nogi. Wyprowadzają mnie. W tym momencie wiem, że nie na krótko”. I faktycznie groziło mu do... 200 lat więzienia. Ale w trakcie procesu zarzuty o kradzież oprogramowania zostały wycofane. Nie wykazano też, że czerpał jakiejkolwiek zyski ze swoich włamań i że przyczyniły się one do istotnych strat poniesionych przez ofiary. „Každy, kto lubi grać w szachy, wie, że wystarczy pokonać przeciwnika. Nie musisz potem plądrować jego królestwa ani przejmować jego aktywów”, bronił



■ Mitnick opisał tu socjologiczne sztuczki, dzięki którym dokonał większości włamów.

się Kevin, udowadniając, że miał m.in. dostęp do kart kredytowych użytkowników sieci, do których się włamywał – i nigdy nikomu tych wrażliwych danych nie udostępnił ani też nie przywłaszczył sobie choćby centa z cudzych kont. Mitnick spędził więc za kartkami „tylko” cztery i pół roku, lecz za to w całkowitej izolacji, odcięty od, czegokolwiek, co zawiera transzystory”, by – jak sam ponuro żartował – „nie mógł za pomocą więziennego telefonu wywołać wojny atomowej”. Wyszedł na wolność w roku 2000, ale aż do stycznia 2003 miał bezwzględny zakaz korzystania z komputerów, komórek i internetu.

Duch w sieci

Wtedy niespodziewanie nastąpiła w nim przemiana. **Dał sobie spokój z włamaniami i przeszedł na jasną (albo ciemną, w sumie zależy, jak na to patrzeć) stronę Mocy, stając się tzw. etycznym hakerem.** W końcu, po kilku latach, został nawet prezesem spółki KnowBe4 zajmującej się bezpieczeństwem w sieci. Napisał też trzy popularne książki: dwie dotyczące technik hakerskich oraz autobiografię. Powtarza w niej nieraz, że stał się kozłem ofiarnym systemu i przypisano mu masę rzeczy, których nigdy nie zrobił. (Wiele osób zresztą podzielało stanowisko Mitnicka – w czasie jego pobytu w więzieniu powstał całkiem spory i aktywny ruch społeczny „Free Kevin”).

W 2018 roku odwiedził Warszawę na zaproszenie Business Insidera, by wygłosić referat o tym, „jak hakerzy wykorzystują naszą słabość”. Bo warto tu zaznaczyć, że choć Mitnick był bardzo zdolnym programistą i informatykiem, to jego ulubioną metodę



■ W autobiografii Mitnick rozprawił się z wieloma mitami na swój temat.

działania stanowiła inżynieria społeczna, tzn. **za miast robić, twarde” włamy do systemów czy szukać exploitów, wołał np. podszyć się pod admina albo serwisanta danego systemu, aby wyłudzić hasła** dostępu od użytkowników. Potrafił też grzebać w śmieciach firmy, do której chciał się włamać, aby zdobyć niebacznie wyrzuczone do kosza wydruki z cennymi informacjami umożliwiającymi nieautoryzowany dostęp do jej sieci. Szczegółowo opisał swe metody w wydanej także w Polsce książce „Sztuka podstępu. Łamałem ludzi, nie hasła”, twierdząc przy tym, że zawsze najsłabszym elementem zabezpieczeń systemów komputerowych jest człowiek.

Najsłynniejszy haker w historii zmarł w wieku 59 lat, będąc przez blisko pół życia praworządnym obywatelem. Ale w naszej pamięci pozostanie Condorem: buntownikiem, przodkiem Anonymous i hakerem z zamiłowania. Jak sam wyznał: „Chodziło mi tylko o zdobycie informacji i zabawę w kotka i myszkę z rządem, co było szaleństwem... ale i tak to robiłem”.

Nie rozumiem tego, ale szanuję.

PS Pisząc o Mitnicku, świadomie nazwałem go „najsłynniejszym” hakerem, a nie „najlepszym”. Jak wiadomo, najlepsi hakerzy to ci, o których w ogóle nic nie wiemy, bo nigdy nie dali się namierzyć i złapać... [CDA]

W artykule wykorzystałem wypowiedzi pochodzące z autobiografii Kevina Mitnicka „Duch w sieci. Moje przygody jako najbardziej poszukiwanego hakera wszech czasów” (wydawnictwo Helion, tłumaczenie Marcina Machnika).

FREE KEVIN

■ Jedna z nalepek ruchu społecznego na rzecz uwolnienia Mitnicka.



PAN SAMOCHODZIK I GRA WIDEO?



© 2023 Netflix

■ Wciąż czyta i pograłby: **Bartłomiej Kluska**

Katastrofa, jaką okazał się nowy film o przygodach Pana Samochodzika, skłania do postawienia pytania: Czy zawiedli twórcy, czy może materiał źródłowy nie przystaje do naszych czasów?

Oczywiście Tomasz NN – tytułowy Pan Samochodzik, bohater cyklu książek przygodowych Zbigniewa Nienackiego – wydaje się postacią wprost stworzoną dla popkultury. Niby historyk sztuki, muzealnik oraz urzędnik Departamentu Ochrony Zabytków, ale przede wszystkim detektyw, poszukiwacz przygód i posiadacz niezwyklego wehikułu odziedziczonego po wujku wynalazcy – najszybszego auta jeżdżącego po polskich drogach (dzięki silnikowi z Ferrari) i jednocześnie amfibii. **Pan Samochodzik stałby się zapewne polską odpowiedzią na Indianę Jonesa, lecz narodził się w PRL-u, nie było więc szans na wykorzystanie potencjału tego bohatera.** Powieści – a przynajmniej ich większość – zostały znakomicie napisane, bronią się też filmowa „Wyspa złoczyńców” (1965) oraz serial „Samochodzik i templariusze” (1971), ale późniejsze adaptacje (zwłaszcza kuriozalne „Praskie tajemnice” – wehikuł jako ufo!) to już dno. Po śmierci Nienackiego kupony od dawnej sławy pana Tomasza odcinają kolejni autorzy, taśmowo tworząc coraz bardziej absurdalne kontynuacje, a film Netfliksa raczej tego bilansu nie poprawi.

Czy poprawiłaby go gra wideo? Z łatwością mogą wyobrazić sobie produkcję action adventure – w stylu Uncharted czy Tomb Raidera – w której Pan Samochodzik, wykazując się zręcznością

i rozwiązując zagadki logiczne, szuka np. skarbu templariuszy. Pomagają mu, jak w książkach, harcerze enpece, obowiązkowy punkt programu stanowią pościgi oraz ucieczki – po drogach i po wodzie – wiadomym wehikułem, a za to robią piękne krajobrazy Suwalszczyzny czy Mazur. Oczywiście, gdyby producent gry uznał, że Polska nie przyciągnie międzynarodowego

Czy powieści młodzieżowe z PRL-u to materiał na gry?

odbiorcy, można by akcję przenieść w miejsca bardziej światowe – przecież w książkach Tomasz NN prowadził swoje śledztwa m.in. we Francji, Kolumbii czy na Syberii. Trzeba by również usunąć niezrozumiałe nie tylko dla zachodnich graczy, ale i dla polskiej młodzieży PRL-owskie realia (Pan Samochodzik był ormowcem, kto pamięta, co to oznacza?). Wprawdzie odstępstwa od literackiego pierwowzoru wywołałyby protesty jego fanów (czytelnicy zazwyczaj nie lubią, gdy coś zostaje przedstawione inaczej niż w książce – zresztą zobaczcie recenzje wspomnianego filmu), lecz podejrzewam, że miłośnicy tej akurat literatury nie zawsze wiedzą, co to pad i konsola, a wśród graczy też nie ma zbyt wielu zwalców prozy Nienackiego. Na razie, bo przecież – jak to dzieje się w przypadku Wiedźmina – **popularność gry mogłaby sprawić, że osoby nieznające serii o Panu Samochodziku zainteresowałyby się powieściami!**

Rozochocony taką wizją, śmieiej puszczać wodze wyobraźni, sięgając po inne klasycz-

ne lektury dzieciństwa. „Wakacje z duchami” **Adama Bahdaja jako detektywistyczna przygodówka**, w której trzech nastoletnich bohaterów (gracz może przełączać się między postaciami) eksploruje ruiny średniowiecznego zamku, by rozwikłać zagadkę dziwnych zjawisk w nim występujących. Czy to duchy, czy ktoś o wiele groźniejszy? Albo: „Awantura w Niekłaju” Edmunda Niziurskiego jako sandbox, w którym wcielając się w jednego z członków dziecięcych grup, walczymy o dominację nad Starym Ogrodem i szukamy ukrytych tam podczas II wojny światowej skrzyni ze złotem (choć ta fabuła sporo by straciła bez językowych zabaw pisarza). Albo: „Szaleństwo Majki Skowron” Aleksandra Minkowskiego jako kame-ralna visual novel o trudach dorastania, nastoletnim buncie i konflikcie pokoleń. Albo: „Czarne Stopy” Seweryny Szmaglewskiej jako seria zręcznościowych i logicznych minigier w realiach harcerskiego obozu (podchody, szyfry, tropienie...).

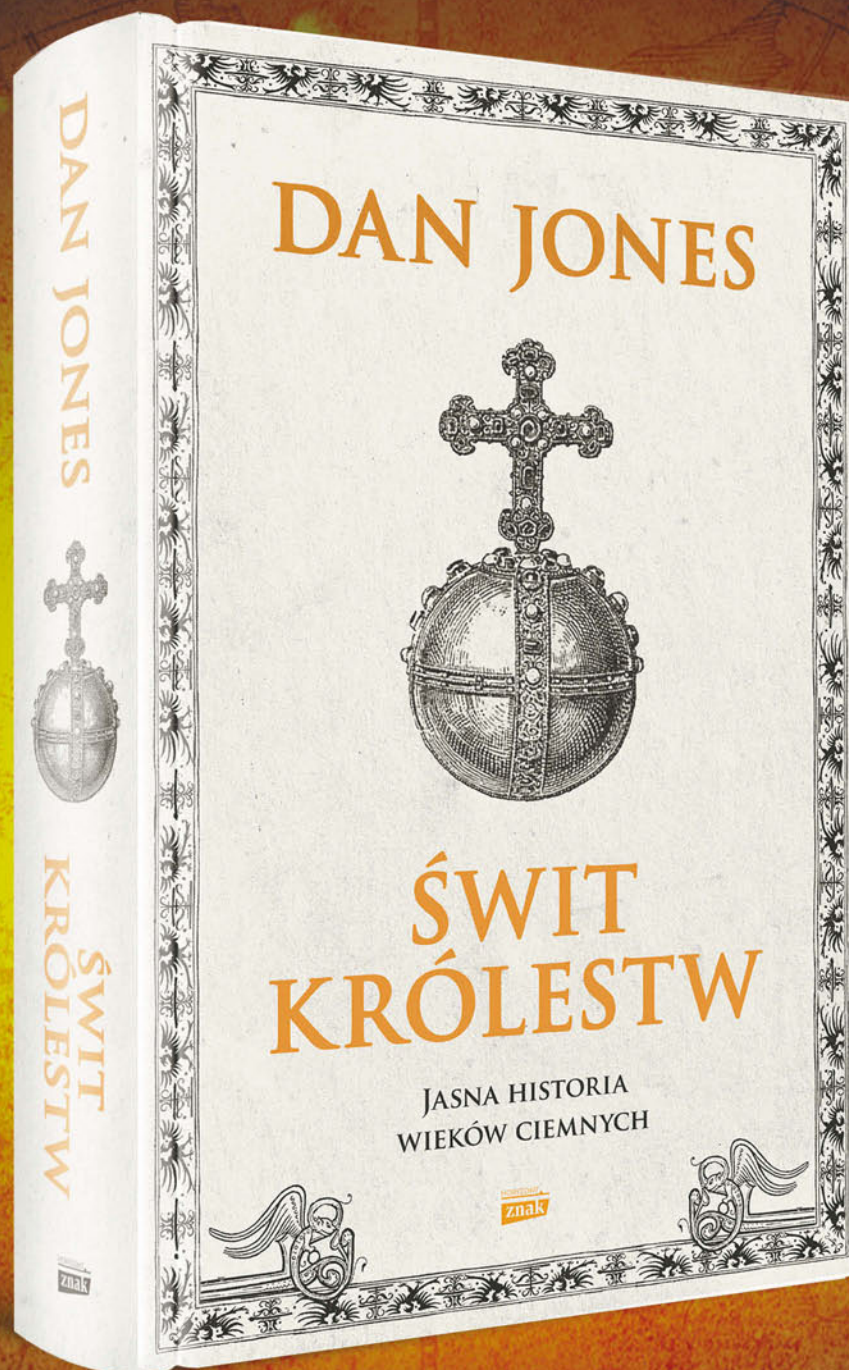
Oczywiście twórcy gier sięgają po literaturę od lat, niemniej przeważnie są to dzieła z gatunków fantasy (Andrzej Sapkowski, J.R.R. Tolkien, J.K. Rowling) czy science fiction (Dmitrij Głuchowski, Marcin Przybyłek). Osadzenie akcji w niedalekiej przeszłości, dodatkowo w kraju takim jak PRL, byłoby ryzykowne, ale może właśnie dzięki temu gra wyróżniłaby się na tle konkurentów. Przecież „Wakacje z duchami” czy „Podróż za jeden uśmiech”, choć tak nieodległe w czasie, już się nie wydarzą. Żaden rodzic nie puści 12-latka na wyprawę autostopem ani nie pozwoli mu zwiedzać nocą ruin czy pustostanów. **Młodzi poznaliby smak analogowego dzieciństwa przynajmniej w grze, a my, którzy mogliśmy to przeżyć (i jakimś cudem przeżyliśmy), powspominalibyśmy dawne czasy.** A jeśli nawet nie mam racji, przynajmniej przypomniałem w felietonie kilka świetnych książek – zalecam lekturę!

[CDA]



■ Gra pozwoliłaby nam usiąść za kierownicą znanego z powieści wehikułu.

© 2023 Netflix



„Po prostu najlepsza historia średniowiecza na rynku”.

**** SUNDAY TIMES

„Wybitne dzieło, w pięknym stylu splatające rozmaite wątki”.

***** PETER FRANKOPAN

„To czysta rozkosz spotkać tak uzdolnionego i kipiącego energią historyka, który nigdy nie boi się dostarczać czytelnikom rozrywki”

***** THE TIMES

GO GO

TRZYDZIEŚCIOLATKOWIE!



© 2023 Netflix

■ Siada przed telewizorem w sobotę o 7.00 rano: **Gruby AL**

Gigantyczna marka Power Rangers, która obejmuje 29 sezonów serialu, trzy filmy kinowe, dziesiątki gier, setki komiksów oraz mrowie zabawek i może pochwalić się milionami oddanych fanów, kończy w tym roku 30 lat. Trudno uwierzyć, że powstała wyłącznie dzięki szczęśliwemu splotowi przypadków. A także odrobinie kleju i taśmy samoprzylepnej.

Serial o przygodach nastolatków walczących z kosmiczną czarownicą przyciągał dzieci przed ekrany telewizorów od 1993 roku. Każda dziewczynka chciała być różową wojowniczką, każdemu chłopcu imponował tajemniczy zielony ranger, a każdy rodzic płakał, uszczuplając portfel o setki dolarów wydane na figurki i repliki wielkich robotów stanowiące obowiązkowe pozycje na listach świątecznych zakupów. Aby zrozumieć, co stoi za tym fenomenem lat 90., musimy cofnąć się w czasie nieco bardziej, zaczynając opowieść nie od amerykańskich ojców, ale japońskich dziadków serii.

Narodziny super sentai

W 1954 roku ekrany kin Kraju Kwitnącej Wiśni podbiła **Godzilla**. **Najbardziej znany kaijū (pol. wielki potwór) zapoczątkował nową, niezwykle lubianą gałąź kinematografii** – tokusatsu, czyli filmów z efektami specjalnymi. Słynęło z nich tokijskie studio Toei Company, które współpracowało z Shōtarō Ishinomori, bardzo płodnym(*) mangaką (autorem japońskich komiksów). Jednym z jego największych dzieł był „Kamen Rider” opowiadający o przygodach młodego motocyklisty walczące-

go z potworami. Wyprodukowany w 1971 roku na podstawie mangi serial bardzo szybko zyskał ogromną popularność. Zainteresowaniem cieszyły się również związane z nim zabawki, przynoszące twórcom gigantyczne zyski.

Nie ma jednak takiej liczby jenów, którą mogłaby zadowolić się wielka korporacja. Ktoś w Toei zadał pytanie: Dlaczego dziecko ma bawić się jedną figurką Kamen Ridera, skoro może bawić się pięcioma różnymi? Scenarzyście zlecono więc stworzenie grupy bohaterów. Tak **w 1975 roku powstał „Himitsu Sentai Goranger” (Sekretny Szwadron Pięciu Wojowników) – pierwszy serial z podgatunku nazwanego super sentai (pol. supergrupa bojowa)**. Opowieść o superżołnierzach z organizacji EAGLE, stojących naprzeciw terrorystom Armii Czarnej Krzyża, przebiła popularnością poprzednika. Spodobała się młodym odbiorcom do tego stopnia, że emitowana była nieprzerwanie przez trzy lata. Wtedy to Ishinomori zaprojektował nową drużynę, J.A.K.Q. Dengekitaï (Drużyna Szturmo-wa J.A.K.Q.), która nie przypadła jednak widzom do gustu i serial o jej przygodach zakończono jeszcze w tym samym roku. Produkcja kolejnych

sentai została wstrzymana, a markę mogłoby czekać zapomnienie, gdyby na scenę nie wkroczył niespodziewany gracz.

Jestem Supaidaman, wysłannik piekieł!

Pod koniec lat 70. Stan Lee podróżował po świecie, próbując sprzedać prawa do własności intelektualnych Marvel Comics. Współpracą zainteresowało się Toei i wkrótce potem obie firmy podpisały umowę pozwalającą im na wzajemne korzystanie ze swoich marek. **Japończycy szybko zabrali się za produkcję najdziwniejszego serialu o przygodach Spider-Mana w historii**. Opowiadał o motocyklicście obdarzonym pajęczymi mocami przez kosmitę z planety Spider. Świeżo upieczony Supaidaman dostaje od niego również bransoletę pozwalającą kontrolować statek latający, który może przekształcić się w Leopadrone – gigantycznego bojowego mecha. I tak wysłannik piekieł (śródtuł powyżej to okrzyk używany przez bohatera), kosmiczny pajak w robocie leopardzie, dołożył swój kamyczek do rozwoju gatunku.

Toei planowało także adaptację przygód Kapitana Ameryki. Biorąc pod uwagę, w jakiego potworka Japończycy zmienili Spider-Mana, chyba dobrze się stało, że pierwotny plan uległ modyfikacji. Studio powróciło do pomysłu serialu drużynowego. Tym razem rangersi byli przedstawicielami różnych narodowości: Francji, ZSRR, Japonii, USA (w tej roli Miss America, mało znana postać z amerykańskich komiksów) i Kenii. Powróciły też wielkie roboty, stanowiące od tej pory nieodłączny element każdego sezonu.

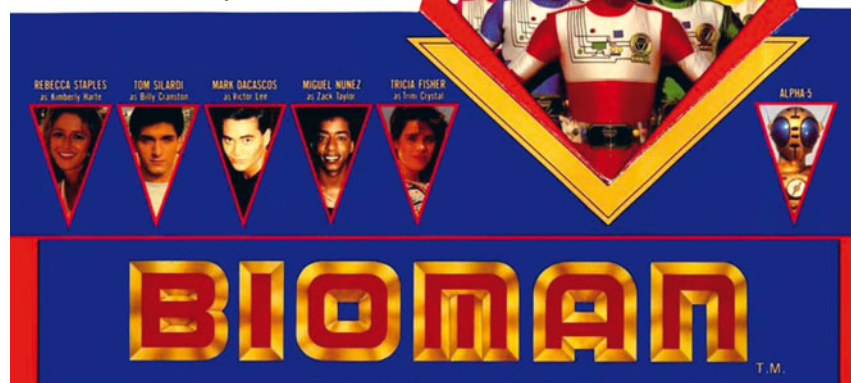
„Battle Fever J” dopracowało formułę, która stanowi trzon gatunku po dzień dzisiejszy.

Marvel współpracował jeszcze z Japończykami przy dwóch kolejnych produkcjach. Druga z nich, „Taiyo Sentai Sun Vulcan”, szczególnie przypadła do gustu Stanowi Lee, który zaprezentował ją ówczesnej szefowej oddziału telewizyjnego firmy, Margaret Loesch. Kobięcie spodobało się to, co zobaczyła, więc wyraziła zgodę na przetłumaczenie serialu. Amerykańskie stacje telewizyjne miały jednak inne zdanie. Wszystkie wyśmiewały go za tandetność i głupotę lub uważały za zbyt brutalny dla młodego odbiorcy. **Pierwsza próba szturm na USA zakończyła się niepowodzeniem.**

Go, go... Bioman?

W Japonii sentai miało się natomiast świetnie. W 1984 roku trwała właśnie emisja ósmego sezonu, kiedy do Tokio w interesach zawitał Haim Saban, amerykański biznesmen żydowskiego pochodzenia zajmujący się głównie produkcją piosenek do czołówek seriali animowanych (m.in. „He-Man” czy „Inspektora Gadzeta”). Gdy odpoczywał w swoim pokoju hotelowym, skacząc po kanałach lokalnej telewizji, trafił na „Chōdendshi Bioman” (pol. Super-elektronowy Bioman). Mimo iż kompletnie nie rozumiał tego, co dzieje się na ekranie, bawił

■ **Niewiele brakowało, byśmy tę drużynę uważali dziś za kultową.**



Źródło: toomedia.wiki.com

to zaś podsunęło mu pomysł. **A może by wyciąć oryginalne sceny akcji, dołożyć do nich niewiele kosztujące segmenty z amerykańskimi nastolatkami i tak sklejoną całość sprzedać dzieciakom w USA?**

Wyczuwając świetny interes, podpisał z Toei umowę dającą mu prawa autorskie do „Biomana”. Po powrocie do Stanów szybko nakręcił kilkunastominutowy pilot serialu, który następnie próbował sprzedać stacjom kablowym. Te ponownie jednak nie wyraziły zainteresowania. Sam Haim po latach przyznał, że przygotowana próbka była, oględnie mówiąc, średnio udana. Mimo to, wierząc w wyjątkowość swojego materiału, niestrudzenie proponował go kolejnym nadawcom. Trwało to... osiem lat!

Przełomowy okazał się rok 1992, w którym wysłużona kasetą wideo z „amerykańskim

Stacja podpisała z nim umowę na produkcję 40 odcinków. Zanim jednak wziął się do pracy, raz jeszcze wybrał się do Japonii, by zakupić prawa do najnowszego sezonu super sentai, opartego tym razem na motywach prehistorycznych gadów – „Kyōryū Sentai Zyuranger”. Seria ta miała wkrótce stać się „Mighty Morphin Power Rangers”.

Hit za drobniaki

Pracy nad serialem towarzyszył nieustanny chaos, częściowo powodowany wciąż szlifowanym scenariuszem, a częściowo cięciem kosztów na każdym kroku, czego skrupulatnie pilnował Saban. Objawiło się to już na etapie castingów. Twórcy **szukali młodych aktorów z niewielkim doświadczeniem zawodowym (aby móc przyszczędzić na ich gażach), ale z umiejętnościami związanymi ze sztukami walki bądź akrobatyką** (aby nie tracić pieniędzy na ich szkolenie). Po kilku próbach w grze pozostała piątka: gimnastycy Amy Jo Johnson i David Yost, tancerz Walter Emanuel Jones, adept sztuk walki Austin St. John oraz

Audri Dubois. Ta ostatnia zrezygnowała jednak w ostatnim momencie i rolę żółtej wojowniczkę powierzono Thùy Trang. Po nakręceniu

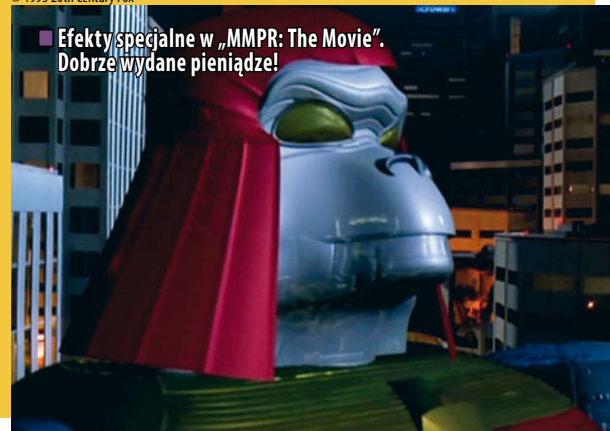


Pracy nad serialem towarzyszył nieustanny chaos powodowany cięciem kosztów na każdym kroku.

się świetnie, oglądając w akcji zamaskowanych wojowników. Zauważył, że bohaterowie po przemianie noszą hełmy zakrywające twarze,

„Biomanem” trafiła na biurko pracującej w Fox Kids... Loesch. Tej samej, która dekadę wcześniej zachwyciła się „Sun Vulcan”. Saban dopiął swego.

© 1995 20th Century Fox



■ **Efekty specjalne w „MMPR: The Movie”. Dobrze wydane pieniądze!**

© 1993 Fox Broadcasting Company



■ **Jakiś mniej znany slasher? Nie, to tylko Lord Zedd, postać z serialu dla dzieci.**



■ Stylowe wdzianka Himitsu Sentai Goranger, przodków Power Rangers.

© 1975 TV Asahi Corporation

pilotażowego odcinka do grupy dokooptowano jeszcze karatekę Jasona Davida Franka mającego zagrać zielonego rangersa. Tym samym drużyna została skompletowana.

Pozakończeniu zdjęć do „Zyuranger” Toei wysłało do USA wszystkie rekwizyty i kostiumy użyte w serialu. Ładunek dotarł jednak uszkodzony. Mając do dyspozycji jedynie fotografie oryginałów, Amerykanie musieli sami odtworzyć część gadżetów (oczywiście jak najniższym kosztem). Problemem okazały się też **skomplikowane stroje potworów. Zakładanie niektórych z nich wymagało pomocy trzech osób.** Co prawda skrupulatni przedstawiciele Toei dołą-



© 1979 TV Asahi Corporation

pierwszy do 60 odcinków, na co twórcy chętnie przystali. Problemem okazał się materiał źródłowy, wykorzystany już niemal w całości. Saban musiał zwrócić się do Japończyków z prośbą

swoje położenie, St. John, Jones i Trang ogłosili strajk i przestali pojawiać się na planie. Mimo to producenci dalej rozwijali wątki ich postaci, wykorzystując w montażu sceny z nakręconych już odcinków. Finalnie, w połowie drugiego sezonu, bohaterowie „udali się na Kongres Pokoju”, a ich miejsce zajęli nowi aktorzy: Steve Cardenas, Johnny Yong Bosch i Karan Ashley. Był to

jasny sygnał dla reszty obsady: możemy was w każdej chwili zastąpić.

Ostatnie odcinki składały się z japońskich dokrętek do amerykańskich dokrętek do japońskiego serialu.

czyli do przesyłki instrukcje obsługi, niestety notatki zapisane były w języku japońskim, a tym nie władał nikt z pracujących nad serialem.

Mimo trudności praca na planie posuwała się do przodu w iście szalonym tempie (jednego dnia potrafiiono nagrać materiał do kilku odcinków!). Aktorzy przebywali na planie często po 14 godzin na dobę, a montażyści stawali na głowie, by połączyć amerykańskie sceny z japońskim pierwowzorem. Całość zaczynała nabierać kształtu.

Nadszedł 28 sierpnia 1993 roku, dzień premiery. Godzina emisji daleka była od wymarzonej – serial nadawano w porannym paśmie Fox Kids o 7.30. Mimo to MMPR bardzo szybko zdobyło renome, osiągając oglądalność na poziomie przeszło czterech milionów młodych widzów, co było naprawdę imponującą liczbą. Fox od razu zamówił kolejne sezony, wydłużając także

o produkcję nowych scen. W taki oto sposób ostatnie epizody składały się z japońskich dokrętek do amerykańskich dokrętek do japońskiego serialu. Nadążacie? Będzie już tylko zabawniej.

Akrobacje na planie i za kulisami

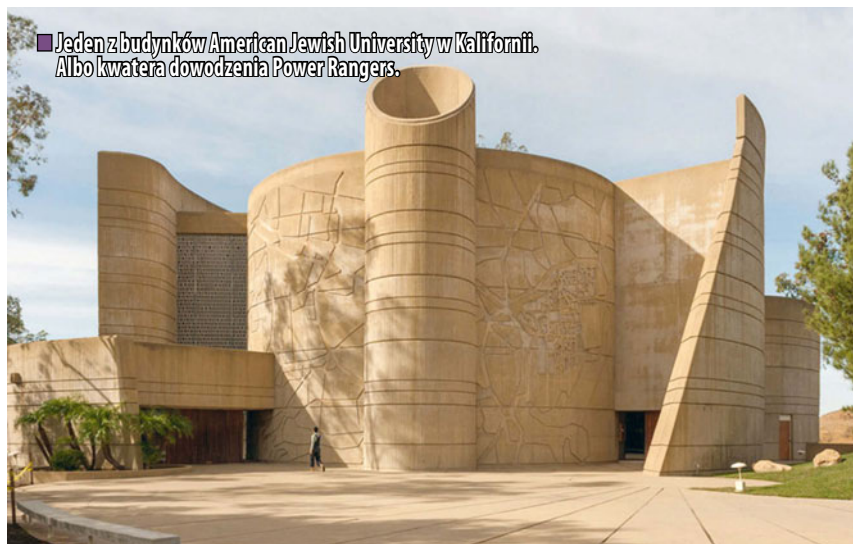
Do produkcji drugiego sezonu przystępowano już z pozycji hegemonu rynku. **Zabawki, ubrania, plecaki, naklejki (a wkrótce również gry i komiksy) – rangersi „sprzedawali” wszystko**, do czego tylko udało się przyczepić logo ze złotym piorunem. Aktorzy mieli statusy idoli wśród młodych odbiorców, ogromna popularność w żaden sposób nie wpłynęła jednak na ich życie zawodowe. Serial zarabiał krocie, a twórcy głównych ról, pracując po godzinach i samodzielnie wykonując zadania kaskaderów (niewiele brakowało, by grająca różową wojowniczkę Johnson podczas kręcenia jednej ze scen została porażona prądem), wciąż zarabiali zaledwie 600 dolarów tygodniowo. Chcąc zmienić

Drugi sezon wymagał też rozwiązania innego problemu. Sentai co roku prezentowało nową historię. Saban nie mógł jednak pozwolić sobie na zmianę niezwykle już rozpoznawalnych kostiumów z „Zyuranger”. Zdecydowano się na krok pośredni, przyprowadzając przy tym montażyстів o niemały ból głowy. Miejsce Rity Odrazy, głównej oponentki w sezonie pierwszym, zajął Lord Zedd – przeciwnik znacznie potężniejszy, a przy tym wyglądający niczym postać z horroru. Aby sprostać zagrożeniu, drużyna musiała skorzystać z nowych robotów, wyciętych tym razem z „Dairanger” – kolejnego serialu wprowadzonego w Japonii. Największy kłopot twórcy mieli z zielonym wojownikiem. Ulubieniec amerykańskiej publiczności w japońskim oryginale... zginął, przez co materiał z nim szybko się wyczerpał. Bohatera pozbawiono mocy, by kilka

odcinków później zaprezentować go w nowej roli – białego rangera, również pochodzącego z „Dairanger” (szczęśliwie się złożyło, że jego strój, jeśli tylko lekko przymrużyć oczy, pasował do pozostałych członków zespołu). **Drugi sezon był więc składakiem scen nakręconych w Ameryce oraz wziętych z dwóch różnych seriali japońskich.** Z pierwszego pochodziła większość drużyny, z drugiego sekwencje walk i jeden z wojowników. A fakt, że w oryginale jego rolę grał 10-latek? Kto by się przejmował takimi drobnostkami! Zwłaszcza gdy głowy twórców zaprzął już inny temat: podbój kin.

Trzeci rok na szczycie

Rozmowy na temat filmu zaczęły toczyć się już w czasie emisji pierwszego sezonu serialu. Saban chciał stworzyć kompletnie nową historię, nieograniczoną japońskim materiałem. Power Rangers nie byłoby jednak Power Rangers, gdyby wszystko poszło zgodnie z planem. Scenariusz sklejono z dwóch oryginalnych pomysłów (co nigdy nie wróży dobrze). Na stołku reżysera zasiadł Bryan Spicer, dla którego był to debiut w pracy nad tak dużą produkcją. Nieprzewidziane komplikacje (m.in. choroba jednej z aktorek wymusiła wyrzucenie materiału z jej udziałem do kosza i nakręcenie całości od początku) spowodowały, że zdjęć nie udało się ukończyć w terminie. To z kolei zmusiło ekipę do jednoczesnego tworzenia scen do filmu i trzeciego sezonu serialu, by i ten nie został opóźniony. Z premierą wyrobiono się na wakacje 1995 roku. Film przyjęto dość chłodno, jednak przyniósł



■ Jeden z budynków American Jewish University w Kalifornii. Albo kwatery dowodzenia Power Rangers.

Zdjęcie: sosbrutalism.org / Dan Levenson

studiu spory zastrzyk gotówki, zarabiając 66 mln dolarów przy zaledwie 15 mln budżetu.

Trzeciemu sezonowi nie zaszkodziło ani opóźnienie filmu, ani odejście kolejnej aktorki (mającej dość wystawiania się na niebezpieczeństwa Johnson). W 33. odcinku bohaterowie zostają zamienieni w dzieci, a ich rolę przejmują Alien Rangers – drużyna pochodząca z innej planety. A tak naprawdę wyjęta wprost z japońskiego „Ninja Sentai Kakuranger”.

W finale tego 10-częściowego mini-serialu, oznaczanego jako sezon trzy i pół, zło triumfuje: wojownicy tracą moce, a ich kwatera główna wylatuje w powietrze. Tak kończy się „Mighty Morphin Power Rangers”.

Poza Mighty Morphin

Zaraz, chwila. To już wszystko? Oczywiście, że nie! Trzeci sezon kończy MMPR, ale bynajmniej nie historię jego bohaterów. To, co wydarzyło się w ostatnich odcinkach, stanowiło zaledwie przedsmak rewolucji, jaka miała nastąpić w przyszłości. Czwarta seria wprowadziła nowego przeciwnika (Imperium Maszyn), nowe były także

roboty oraz, po raz pierwszy w historii, kostiumy rangerów. **Serial przemianowany został na „Power Rangers Zeo”.** Od tej pory każdy kolejny rok przynosił już zmianę tytułu oraz drużyny. Tym samym, wkraczając na szlak przearty przez japoński oryginał, Saban ostatecznie ukształtował markę.

Określenie miejsca, w którym należałoby skończyć opowieść o „Mighty Morphin”, jest niemal tak skomplikowane jak cała historia marki. Ile sezonów liczy bowiem oryginalny serial? Trochę trzy, trochę cztery i pół (w połowie „Turbo”, kolejnej serii po „Zeo”, wszyscy dotychczasowi bohaterowie zostają zastąpieni nowymi), trochę sześć (sezon szósty kończy wątki zapoczątkowane w pierwszym), a trochę 29 (bo nawiązania do legendarnych MMPR pojawiają się nawet w najświeższych odcinkach). Kolejne lata przynosiły nie tylko nowe historie o kolorowych herosach, lecz także całą gamę wydarzeń zakulisowych. Marka potrafiła wspinać się na wyżyny, ale też niejednokrotnie musiała odbijać się od dna. Została sprzedana, kupiona, tylko po to, by za chwilę znów zmienić właściciela. To już jednak materiał na osobną historię. Historię, której nie byłoby, gdyby nie splot przypadków, chaos i odrobina szczęścia, które ostatecznie doprowadziły do powstania „Mighty Morphin Power Rangers”. **[CDA]**

GO GO POWER RANGERS

Nie można wyobrazić sobie Power Rangers bez piosenki otwierającej. Napisanie jej zlecono muzykowi Ronowi Wassermanowi. Jak sam wspomina, zaprezentowano mu jedynie wstępny materiał z planu, kazało użyć w tekście słowa „go” i skończyć pracę do następnego dnia. Powermetalowe (idealny gatunek dla siedmiolatków!) „Go Go Power Rangers” gotowe było już dwie i pół godziny później. Utwór okazał się tak chwytliwy, że jego przeróbki w dalszym ciągu wykorzystuje się w kolejnych odcinkach serialu. Oryginał pozostaje zresztą świeży nawet dziś (sprawdźcie sami: bit.ly/PowerRangers_piosenka).



film

„OPPENHEIMER”, REŻ. CH. NOLAN

Ocena: 8+

NIE JEST to w moim odczuciu najlepszy film w karierze Christophera Nolana, ale z całą pewnością najważniejszy, a dziś potrzebny szczególnie. Od północy na zegarze zagłady dzieli nas raptem półtorej minuty – **jeśli historia ojca bomby atomowej miała zostać przeniesiona na celuloidową taśmę, nie było na to lepszego momentu.**



„Oppenheimer” to z jednej strony typowy Nolan (rozbita chronologia, charakterystyczny montaż czy niechęć do CGI), z drugiej film biograficzny, a więc inny od wszystkich wcześniejszych dzieł Brytyjczyka. Nie licząc wybitnej sceny budowy i odpalenia bomby, to obraz zaskakująco skromny, by nie powiedzieć teatralny, większość akcji upchnięto w ciasnych przestrzeniach sal uniwersyteckich i pokojów przesłuchań. Przede wszystkim jednak nie jest to film o bombie, tylko o ludziach. O małostkowych politykach, zapatrzonych w cel wojskowych i dokonujących przełomowych odkryć naukowcach. To film o dylematach, przed którymi nikt nie chciałby stawiać, o tym, że decyzje podejmowane w sprawach najwyższej wagi nigdy nie są łatwe i nie da się ich postrzegać w kategoriach bezwzględnie dobra lub zła.

To dzieło gęste i przytłaczające, do tego brawurowo udźwiękowane i **fantastycznie zagrane, z nieprawdopodobną plejadą znanych aktorów – kilkoro z nich zasłużyło przynajmniej na nominację do Oscara.** Mam tylko jedno poważne zastrzeżenie: obraz naszpikowano taką liczbą faktów i dialogów (skądinąd świetnych), że trzygodzinny seans wciąż wydaje się niewystarczający. Ta historia lepiej odnalazłaby się w formie miniseriału na wzór „Czarnobyla”, bo wtedy niektóre sceny mogłyby dostać więcej przestrzeni, a dialogi – oddechu. **[Eugeniusz Siekiera]**

film

„BARBIE”, REŻ. G. GERWIG

Ocena: 7+

ZBLIŻAJĄCA się premiera filmu „Barbie” budziła we mnie obawę, czy obraz Greta Gerwiga zapamiętamy jako coś więcej niż wysokobudżetowy mem zapełniający kina gromadą ciekawskich. I wcale nie mówię tego z sentymentu do marki, pomimo że za dzieciaka robiłem przecież z siostrą ściepę na Kena. **Trudno mi po prostu wyobrazić sobie lepszego nośnika dla tematyki relacji między płciami i wypracowanych społecznie wzorców, częstokroć stanowiących dla ludzi kulę u nogi.**



W tej materii dzieło Gerwiga jakoś szczególnie nie zaskakuje, cieszy jednak to, że wszystko robi po prostu dobrze. Pomimo wszechobecnego różu spod warstwy plastiku łeb wychylają bardzo celne spostrzeżenia na temat współczesnego świata. Przedstawione czasem w formie dość bezpośredniej, ale przecież nie możemy zapominać, że w pewnym sensie to także film o lalkach. A skoro mowa o plastiku, trzeba przyznać, że zachwycającym elementem „Barbie” jest mocno nawiązująca do rzeczywistych zabawek scenografia: domy bez ścian, cukierkowa okolica, wreszcie

wizyta bohaterki w prawdziwym świecie. Podobać się może rola Margot Robbie, choć cały show i tak kradnie tu Ryan Gosling wcielający się w Kena.

„Barbie” zapisała się w mojej głowie jako **pozytywne zaskoczenie. To mieszanka niezłej komedii i przyzwoitej satyry, a także okazja do lekkiego wzruszenia w końcówce.** Nieszczerólnie udało się zaś środkowa część, kiedy to obraz na jakiś czas traci impet po zaskakująco dobrym wstępie. Mimo tego warto obejrzeć, nawet jeśli nie jest to najlepszy film, jaki ukazał się 20 lipca... **[Otton]**

muzyka

„B&B WARSAW”, KAZ BAŁAGANE

Ocena: 8

TYTUŁ nowego albumu rapera odnosi się do formy zakwaterowania. Popularny m.in. w Wielkiej Brytanii system „bed and breakfast” polega na tym, że rodziny oferują we własnych domostwach noclegi ze śniadaniami. Dzięki tradycji B&B goście mogą poczuć się na wyjeździe jak u siebie. Kaz, za pomocą swojego krążka, zaprasza do miejsca, z którym związany jest od małego, czyli do Warszawy.



Płytę spaja koncepcja podróży komunikacją miejską przez charakterystyczne dla miasta miejscówki. Jacek (prawdziwe imię rapera) wymienia w tytułach utworów punkty wycieczki, przy czym zaczynamy przejażdżkę na stacji metra Ratusz Arsenal, a kończymy na Warszawie Centralnej. W międzyczasie **artysta, wykorzystując opanowany do perfekcji storytelling, przytacza kolejne historie o tragediach, rozterkach, radościach, problemach i zwyczajach warszawiaków.** Przedstawione bezkompromisowo anegdoty bywają posępne, ale też niepozabawione przekąsami. Krążek pełen jest celnych uwag, jednakże Kaz stara się nie oceniać, a jedynie wyeksponować swoim komentarzem szereg wątpliwych moralnie, toksycznych, a nawet patologicznych zachowań społecznych.

Niemniej na „B&B Warsaw” nie brakuje humoru, a płyta ma pozytywny wydźwięk. Dzięki warstwie lirycznej krążka dowiadujemy się m.in., że Kaz pracuje nad sobą, uczęszczając na terapię. Co więcej, usłyszycie tu także... skierowaną do młodych ludzi szczerą przestrogę przed wstąpieniem na ścieżkę, którą niegdyś kroczył artysta. Na koniec dodam, że album po brzegi wypełnia plejada znakomitych gości, a najwyższej próby bity pochodzą od topowych polskich producentów. **[Huwer]**

„WIEDŹMIN”, SEZON 3., NETFLIX

Ocena: 4

PO DWÓCH sezonach, w których starałem się znaleźć jakieś pozytywne, w końcu się poddaję. Showrunnerka – podobnie jak wcześniej – obiecywała większą wierność książkom. To dobry żart, acz już troszkę ograny. Opowiadana historia pozostaje więc swobodną wariacją na temat prozy Sapkowskiego, czasem zaczerpując z niej jakieś postacie, znaczące dla fabuły wydarzenie (np. zjazd na Thanedd) czy smaczny epizod (jak list Yennefer „Drogi Przyjacielu” do Białego Wilka).

Tyle że często materiał źródłowy masykrowano nie gorzej niż Vilgefortz Geralta (finał starcia z haną Profesora) lub wykorzystywano bez jakiegokolwiek zrozumienia kontekstu (w książce ten „przyjacielski” list Yennefer aż kipiał od sarkazmu i tłumionej wściekłości).



Albo też pozbawiono jakieś zdarzenie wszelkich emocji, np. zakład Codrighera z tytułowym wiedźminem miał w sobie tyleż napięcia, co opis przyrody w „Nad Niemnem”. Brak większych emocji to zresztą drugi, po tradycyjnej „masakracji” pierwowzoru, główny zarzut, jaki można postawić temu sezonowi. **Nie dziwię się więc, że oglądalność serialu znacząco zmalała, a Henry Cavill odpuścił sobie rolę Geralta. Szkoda, że dopiero teraz.**

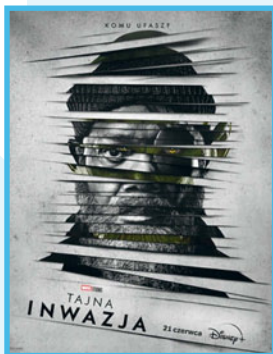
Z plusów: odcinek szósty (dlaczego cały sezon tak nie wyglądał?!), Cavill i choreografia jego walk, duet Codrighera i Fenna, utwór Percivala Schuttenbacha oraz Milva (jest chemia między nią i Geralem, acz to jej strzelanie salwą...). Całkiem nieźle wypadły też Szczury. Reszta... cóż. Zaraza. **[Smuggler]**

„TAJNA INWAZJA”, DISNEY+

Ocena: 4

30 LAT temu Nick Fury obiecał przedstawicielom pozaziemskiej rasy Skrullów, że zapewni im bezpieczeństwo i godne życie na Ziemi. Nie kierował się bynajmniej altruizmem – w zamian za pomoc zmiennokształtni kosmici mieli pracować dla T.A.R.C.Z.Y. Niestety dekady minęły, a zieloni uchodzący nadal muszą ukrywać swoją obecność przed ludzkością. W dodatku część z nich postanawia przejść do działania: skoro nie udało się po dobroci, użyjemy siły, jeśli nie ma dla nas miejsca na tej planecie, to sobie je wywalczymy.

Największą zgorą serialu okazuje się to, co powinno stanowić jego solidny fundament. Mowa oczywiście o rozczarowującym scenariuszu. Inwazja (potężne słowo!) sprowadzona została do wzmianki, że na Ziemi żyje już milion Skrullów, a intryga oparta na motywie „wrog może zmieniać postać, więc każdy jest podejrzany” – do sceny z pa-



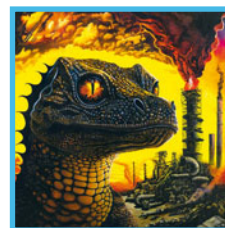
roma podstawionymi politykami oddającymi całą władzę przywódcy rebeliantów, Gravikowi, i jednego marnego plot twistu. Eskalujący przez trzy dekady ogólnoswiatowy konflikt – do błyskawicznego finału ze standardową bitką jako daniem głównym (notabene właśnie z tego naśmiewała się tak krytykowana „Mecenas She-Hulk”). Ci bohaterowie, którzy ginęli, byli na tyle nieistotni w MCU, że ich śmierć nie wzbudzała żadnych emocji. Pozostałym zaś powkładano w usta mało wiarygodne wytłumaczenia, gdzie się akurat podzieli wszyscy superbohaterowie albo dlaczego Fury postanawia walczyć samotnie z całą rasą kosmitów.

Obiecano nam klimatyczny thriller szpiegowski, a **dostaliśmy pędzącą na złamanie karku opowieść pełną głupotek i fabularnych skrótów.** Plusy? Fakt, że tym razem postawiono na skromny fanserwis, no i oczywiście rewelacyjna Olivia Colman. **[Patrik Wypchło]**

„PETRODRAGONIC APOCALYPSE”, KING GIZZARD & THE LIZARD WIZARD

Ocena: 8

AUSTRALIJSKI sekstet specjalizujący się w rocku progresywnym i psychodelicznym to zespół nietypowy. Nie tylko jest nadzwyczajnie płodny, ale też urzeka swoim pragnieniem ciągłego eksperymentowania z brzmieniem. Jego nowy album – „Petro-Dr-agonic Apocalypse; or, Dawn of Eternal Night: An Annihilation of Planet Earth and the Beginning of Merciless Damnation” – **można w największym skrócie określić jako proekologiczno-postapokaliptyczny thrash metal z silnymi akcentami fantasy.** I choć w przeszłości sekstetu zdarzały się krążki, w których zabawa formą była ewidentnie dla draki, to w konwencji metalu Australijczycy czują się po prostu dobrze. O ile promujące płytę dynamiczne single „Supercell” i „Gila Monster” okazały się raczej odtwórcze (co nie znaczy, że słabe!), o tyle kawałek „Witchcraft” ujął mnie swoją oryginalnością, pokazując, że panowie z King Gizzard & the Lizard Wizard potrafią połączyć swoją miłością do alternatywnego brzmienia z mocnym, dynamicznym graniem. Nie są to może rzeczy tak zaskakujące jak dźwięki mikrotonowe z genialnej płyty „Flying Microtonal Banana”, lecz myślę, że większość utworów przypadnie do gustu nie tylko fanom metalu, ale też wszystkim, którzy zachwycali się progresywnym brzmieniem albumów takich jak „Nonagon Infinity”. Eksperyment uważam za udany. **[Dael]**



„PRAWDA. KRÓTKA HISTORIA WCISKANIA KITU”, T. PHILLIPS

Ocena: 7

TYTUŁOWA prawda jest kłamstwem. Bo to książka o historii kłamstw i ich „twórcach”. Cóż, żyjemy obecnie w wieku postprawdy. Jak mawiał doktor House, wszyscy kłamią. Wszyscy. Donald Trump w czasie 120-minutowego przemówienia potrafił zrobić to... 125 razy. W internecie czytamy o „plandemii”, płaskiej Ziemi, Reptilianach, wizytach UFO, rządzie światowym itp. Komu wierzyć? Jak rozpoznać ściemę?



Tom Phillips, redaktor serwisu fullfact.org, udowadnia, że kłamstwo i manipulacja towarzyszyły nam od zawsze. W „Krótkiej historii wciskania kitu” **przeczytacie o zdumiewających i nieprawdziwych doniesieniach, które wielokrotnie wprowadzały całe zbiorowości w historię.** A także poznacie ludzi odpowiedzialnych za robienie społeczeństwu tego typu sieczki w głowie – dla sławy, dla pieniędzy, a czasem po prostu dlatego, że ich to bawiło. Kolejne rozdziały tej niedużej książeczki mają tematy przewodnie, jak wielkie kłamstwa związane z prasą czy geografią (opisy zmyślonych krain i osiągnięć podróżników. Aż do końca XIX wieku wierzone w istnienie wielkiego pasma gór Kong w Afryce, „odkrytego” 100 lat wcześniej). Nie zabrakło też krótkich biografii słynnych oszustów.

Czyta się to szybko i przyjemnie, ale aby osiągnąć taki efekt, autor – mam wrażenie – często traktował tematy powierzchownie i z przesadnym luzem, przez co niekiedy odbierałem przekaz jako nieco infantylny. Tym niemniej warto. **[Smuggler]**

„DZIEDZICTWO USHERÓW”, R. MCCAMMON

Ocena: 6

AGDYBY Usherów nie spotkała zagłada z powodu tajemniczej choroby, tylko przetrwaliby i stali się potentatami zbrojeniowymi? Robert McCammon sięga do opowiadania Poeego i rozwija dzieje rodziny aż do lat 80. XX wieku. Z perspektywy Riksa Ushera poznajemy kulisy interesów i zepsucia, którym przesiąknięta jest historia rodu.



Koncepcja świetna, ale **nawyk autora do tłumaczenia każdego niezwykle zdarzenia odziera książkę z całego uroku**. To powieść gotycka w ścisłym tego słowa znaczeniu, jednak miejscami brak jej polotu. Rodzinę Riksa stanowią postacie składające się z kilku wad i jednej cechy wyróżniającej. Wszyscy są teatralnie przerysowani, przez co wypadają mało wiarygodnie: brat sadysta, matka żyjąca w świecie ułud, bezwzględny ojciec. Bohaterowie nie mieli szans na zabyśnięcie, bo autor wcisnął do powieści zbyt wiele wątków. Nim zagłębimy się w losy jakiegoś Ushera, pojawia się kolejny rozdział.

Rix jest zdecydowanie najciekawszy. To czarna owca zainteresowana odkopaniem wszystkich trupów, które przez lata nagromadziły się w szafach rodzinnej posiadłości. Niepokorność i bunt protagonisty wzbudzają w czytelniku żywe emocje, zwłaszcza gdy wychodzi z niego prawdziwy Usher. Niestety każdy fragment rzucający światło na kłutwę ciążyącą nad rodem ginie w natłoku zbyt obszernych opisów i wątków, które zdają się służyć tylko wydłużeniu powieści. **[Ranafa]**

„NIBYLANDIA. TU ŻYJĄ POTWORY!”, J. GREEN

Ocena: 7

TRZECIA pozycja z serii „ACE Games”, w ramach której **klasyczne powieści dla dzieci** przeobrażane są w gry **paragrafowe**. Tym razem Jonathan Green wziął na warsztat „Piotrusia Pana” Jamesa Matthew Barriego, ale to niejedyna literacka inspiracja. I w tym tkwi największy problem tego tytułu. Nibylandia mogłaby spokojnie wystarczyć do zapewnienia żadnym przygód graczom masy zajęć, ale autor uznał, że egzotyczna wyspa i piraci to jednak za mało. Dlatego znajdziemy tu ruiny cywilizacji z „Zaginionego świata” Arthura Conana Doyle’a, nawiązania do „Wehikułu czasu” H.G. Wellsa, masę mitycznych potworów i dinozaury, a w historii Wendy pojawia się Titanic. W efekcie odniosłam wrażenie, jakbym przemierzała jedno wielkie multiwersum.



Dlatego warto rozegrać przygodę wszystkimi czterema bohaterami, ponieważ tylko dzięki temu mamy szansę odnaleźć się w tym przeładowanym świecie. Każdy z nich – Piotruś Pan, Wendy, kapitan Hak i Tygryś Lilia – ma nieco inną historię i motywację, niektóre dość zaskakujące. Ten pierwszy został, wyobraźcie sobie, cyborgiem. Najlepiej wykreowano postacie kobiece, najwyraźniej Green, w odróżnieniu od Barriego, uznał, że dziewczyny stać na coś więcej niż czekanie na wybawcę. **[Ranafa]**

„CYBERPUNK 2077: BEZ PRZYPADKU”, R. KOSIK

Ocena: 7+

BYŁY wojskowy, korporacyjna negocjantka, tancerka z klubu nocnego, sześciopalczasty ripperdoc, znudzony urzędnik oraz mieszkający z matką młodociany hacker marzący w wirtualnej rzeczywistości, by nie wieść tak smutnego życia jak rodzicielka. Szóstkę tych jakże odmiennych postaci połączy wspólne zlecenie – pozornie przypadkowe, ale sam tytuł powieści zdradza, że na żadne zrządzenia losu nie ma tutaj miejsca.

Trudno uwierzyć, że pierwszą oficjalną książkę w uniwersum Cyberpunka 2077 dostajemy grubo ponad dwa lata po premierze gry. Stoi za nią Rafał Kosik, autor znany głównie z młodzieżowego cyklu science fiction o perypetiach Feliksa, Neta i Niki. Warszawski **pisarz był jednak także współtwórcą scenariusza do anime „Cyberpunk: Edgerunners”, więc to właściwy człowiek na właściwym miejscu**.

„Bez przypadku” to sprawnie napisany thriller z wartką akcją. Kosik czyni brak jednego głównego bohatera dużą zaletą powieści i efektownie przeskakuje po-



między wątkami poszczególnych postaci. Świetnie odnajduje się też w uniwersum Night City: są tu ślady Johnny'ego Silverhanda, ważna rola Dum Duma, a także sporo cynicznego humoru. Powieść nie stanie się klasyką gatunku na miarę „Neuromancera”, ale jako zamknięta historia osadzona w znanym i lubianym świecie sprawdza się bardzo dobrze. **[rajmund]**

„MÓW DO MNIE!”, REŻ. D. I M. PHILIPPOU

Ocena: 8

TRZEBA było youtuberów, by ktoś nakręcił porządny horror o młodzieżowym trendzie, który tak jakoś okazuje się niszczyć życia (tu: nie wiadomo czyjej zabalsamowanej dłoni pozwalającej na chwilę pogadać ze zmarłymi i dać im się opętać). Tylko że ograniczanie „Mów do mnie!” wyłącznie do straszaczka to głupota – **bracia Philippou z kanału Racka-Racka serwują bowiem w swoim debiucie (!) wzorową lekcję grozy**. Topowe wytwórnie powinny się od nich uczyć: sceny trwają tyle, ile trzeba, a jednocześnie wszystko zawarto w niespełna półtorej godziny, przemoc boli jak cholera, ale potrafi być kiczowata, zasady gry są stanowcze, acz pozostawiono tu pole do interpretacji.



Film jednak nie strzelałby tak w potylicę (zwłaszcza w drugiej połowie), gdyby nie postacie czyniące ten horror pierwszym, który oglądałam przez palce... nie ze względu na przemoc. Będziecie się bać nie dlatego, że bohaterom wyrządza się tu porażającą krzywdę (choć wyrządza się), tylko dlatego, że nie chce się, by w ogóle przytrafiło im się coś złego – motywacje są zrozumiałe, więc nie ma się poczucia, że ktoś popełnia błąd, bo tak każe scenariusz. Krew brzydzi instynktownie, ale do polubienia postaci nikogo nie zmusisz. Bracia Philippou osiągnęli to w debiucie, a wielu twórców nadal tego nie potrafi. **[SztynnyPatek]**

KADREM I DYMKIEM



W POPRZEDNIM NUMERZE SKUPIŁEM SIĘ NA NOWOŚCIACH WYDAWNICTWA DC. TYM RAZEM SPRAWDZIMY, CO SŁYCHAĆ U JEGO NAJWIĘKSZEGO KONKURENTA. MARVEŁEM MOGĄ BYĆ ZAINTERESOWANI TAKŻE FANI GWIEZDZNYCH WOJEN, NIE KAŻDY KOMIKS Z MIECZAMI ŚWIETLNYMI LŚNI JEDNAK JAKOŚCIĄ... [GRUBY AL]

„MOON KNIGHT”

SCENARIUSZ: BRIAN MICHAEL BENDIS
RYSUNKI: ALEX MALEEV

OCENA: 8+

MARC Spector przenosi się do Los Angeles, gdzie nie tylko stara się odzyskać równowagę psychiczną, ale też jako producent filmowy przygotowuje serial o samym sobie. Do miasta ściągają jednak znani z Nowego Jorku przestępcy, których tajemniczy przywódca pragnie zdobyć najpotężniejszą sztuczną inteligencję na świecie. Na pomoc Moon Knightowi przybywają Kapitan Ameryka, Spider-Man i Wolverine. To znacznie wyrównuje szanse... nawet jeśli Avengersi mogą okazać się wyłącznie wytworem szalonego umysłu protagonisty.



Komiksy prezentowane w ramach „Marvel Classic” (grubszych tomów w twardej oprawie, zbierających zamknięte historie sprzed kilku, kilkunastu lat) to najlepszy sposób na poznawanie ciekawych zakamarków uniwersum, które mogły umknąć w zalewie – często mocno odstających od nich poziomem – nowości. Nie inaczej jest z recenzowanym tytułem. Album pochodzi z czasów, kiedy zawsze najlepiej odnajdujący się w opowieściach

o ulicznych, bardziej przyziemnych herosach Bendis wspinał się na swoje scenopisarskie wyżyny. **Czytelnik niemal do ostatniej strony może zastanawiać się, czy prezentowane wydarzenia mają miejsce w rzeczywistości, czy są jedynie wynikiem obłądu bohatera.** Do utrzymanej w klimacie kryminału historii świetnie pasują też niezwykle nastrojowe rysunki Maleeva niestroniącego od mocnych czerni i ostrych szkiców. Szczepie polecam!

„EMPIREUM”

SCENARIUSZ: AL EWING, DAN SLOTT
RYSUNKI: VALERIO SCHITI, SEAN IZAAKSE

OCENA: 7

TRWAJĄCA tysiąclecia wojna między kosmicznymi armiami Kree i Skrulli wydaje się zakończona, gdy przywództwo nad oboma stronami konfliktu obejmuje Hulkling – zmiennokształtny członek drużyny Young Avengers będący hybrydą dwóch wrogich ras. Połączone pod wspólną banderą wojska muszą jednak stawić czoła nowemu, niespodziewanemu przeciwnikowi, od unicestwienia którego zależy ich przyszłość. Areną, gdzie rozstrzygnie się gigantyczna bitwa, zostaje Ziemia, wśród walczących nie może więc zabraknąć przedstawicieli gospodarzy (w tej roli członkowie Avengers i Fantastycznej Czwórki).



Lubię porównywać czytanie regularnych serii Marvela z wizytą w McDonald's. Nie jest to jakaś rozkosz dla podniebienia, ale posiłek o dobrze znanym smaku, pozwalający łatwo i szybko zapełnić brzuch, też ma swoje zalety. O ile kolejny zeszyt o przygodach Spider-Mana czy X-Menów kojarzyć można z cheeseburgerem, o tyle kosmiczny crossover łączący ze sobą wątki z kilku tytułów – a o takim tutaj mówimy – to już powiększony zestaw z podwójnym serem, dużym napojem i dodatkowym szejkiem. **Olbrzymi event jest wciągający i widowiskowy – zarówno scenarzyści, jak i rysownicy wykonali kawał solidnej pracy** – ale jego ogrom (historię rozpisano na ponad 400 stron) może okazać się nie do przełknięcia dla nieobcującego na co dzień z superbohaterskimi daniami konsumenta.

„STAR WARS. MANDALORIANIN”

SCENARIUSZ: RODNEY BARNES, RYSUNKI: GEORGES JEANTY

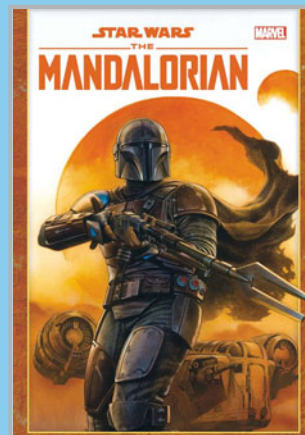
OCENA: 2

WOLTER miał stwierdzić, że tłumaczenia są albo piękne, albo wierne. Nie sposób odmówić „Mandalorianinowi” wierności „tłumaczenia” serialu na język komiksu. **Tom przedstawia bowiem, kadr po kadrze, wydarzenia, które oglądaliśmy w pierwszym sezonie.** Późno szukać tu choćby odrobiny własnych pomysłów, jak rozbudowane spojrzenie na bohaterów czy nowe sceny. To, co potrafiło przy-

kuć do ekranu, na papierze wypada bardzo słabo. W produkcji Disney+ liczne sceny bez dialogów, za to z rewelacyjną muzyką potrafiły zbudować niesamowity nastrój. Muzyki w historii obrazkowej z oczywistych względów nie usłyszymy, a fakt, że bohaterowie w większości nie należą do gadatliwych, sprawia, iż strony przepełnione są kadrkami bez ani jednego wypowiedzianego słowa. Paradoksalnie powoduje to, że mimo stuprocentowej wierności pierwowzorowi opowieść

może okazać się niezrozumiała dla osób nieznających serialu. Nie pomagają również przeciętne, nieco niechlujne rysunki (z wyglądu postaci w niczym nie przypominają odgrywających ich aktorów).

Nie rozumiem zamysłu, jaki przyświecał autorom tego komiksu. Stworzony przez nich produkt przeznaczony jest dla nikogo – ta odarta z klimatu powtórka z rozrywki nie zadowoli bowiem ani fanów Gwiezdných Wojen, ani czytelników komiksów. [CDA]



Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej

Jesienią warto odwiedzić Łódź!

Co łączy komiks i gry? Media te, choć mają za sobą dekady intensywnego rozwoju, bogaty dorobek i trwałe miejsce w historii kultury popularnej, nadal zbyt często traktowane są lekceważąco. Wiemy to, bo od lat organizujemy Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi. Gdybyśmy dostawali kilka złotych za każdym razem, gdy słyszymy uwagi o niepoważnych zabawach w strzelanie do wyskakujących na ekranie ufoludków, infantylnych historyjkach obrazkowych czy sposobach na marnowanie czasu przez młodzież, mielibyśmy dużo pieniędzy na nowe gry i komiksy. Na szczęście teraz możemy pokazać i wytłumaczyć naszą pasję nie tylko raz w roku w trakcie Festiwalu, lecz także codziennie – w największej instytucji poświęconej tym mediom w Europie Środkowo-Wschodniej.

Nawet jeśli nie przekonamy wszystkich, stworzymy przyjazną przestrzeń dla fanów gier i komiksów. Dla ludzi takich jak my.

W październiku w łódzkim kompleksie EC1 otwieramy Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. Na trzech piętrach ekspozycji stałej pokażemy historię i teraźniejszość komiksu oraz gier wideo w Polsce, lecz to nie wszystko. Wspólnie spróbujemy także wykreować przyszłość tych mediów.

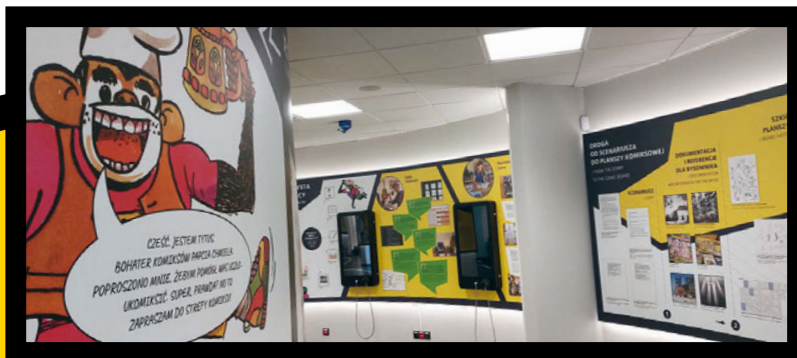
Cofniemy się do lat 80., wchodząc do barakowozu z automatami arcade i do pokoju nastoletniego posiadacza Atari. Zajrzymy w przyszłość, na koniec trzeciej dekady XXI wieku, testując nowinki virtual reality (w tym bieżnię VR). Zmierzymy się też z escape roomem z akcją

osadzoną w rozszerzonej rzeczywistości (chyba jedynym takim w Polsce). Razem z Geraltom z Rivii – bohaterem Centrum – poznamy kolejne etapy produkcji gry wideo od prototypu do testowania (to unikalne przeżycie w wiedzmińskim uniwersum będzie dostępne tylko u nas). Wreszcie – to prawdopodobnie najważniejsza część wystawy growej – dowiemy się, jak można przejść od podziwiania cudzych gier do robienia własnych, kim są ludzie gamedevu i jak oraz w jakiej roli dołączyć do tego sympatycznego grona.

Ta sama myśl towarzyszy wystawie komiksowej. W Centrum będzie więc można podziwiać prace dawnych i współczesnych mistrzów (część w oryginałach), lecz nie samo podziwianie jest tu kluczowe. Chodzi o to, by poznać tajniki pisania scenariuszy, język komiksu oraz sekrety rysowników, by zachęcić zwiedzających do tworzenia i by następna taka wystawa dotyczyła już naszych gości i ich dzieł.

Procesom twórczym sprzyjać będą liczne wydarzenia dodatkowe: mamy przestrzeń na ekspozycje czasowe, sale konferencyjne i warsztatowe, a także czytelnie, kawiarnię i trzypoziomowe tarasy. Jesteśmy otwarci na pomysły z zewnątrz i chcemy, aby nasze Centrum stanowiło źródło dobrej komiksowo-growej zabawy oraz kreatywnego namysłu nad kulturą popularną. Bez was nam się nie uda, dlatego już teraz zarezerwujcie w kalendarzach czas na jesienną wizytę w Łodzi. Zapraszamy!

Ekipa Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej



EC1 Łódź

W 2008 na terenie byłej elektrociepłowni uruchomiono instytucję, która zmieniła funkcję tej postindustrialnej przestrzeni w samym sercu miasta. EC1 organizuje wydarzenia kulturalno-artystyczne i edukacyjne, a także prowadzi szereg placówek pozwalających mądrze i inspirująco spędzić wolny czas: nowoczesne Planetarium, Centrum Nauki i Techniki z licznymi ścieżkami dydaktycznymi dla różnych grup wiekowych, Ulicę Żywiółów zachęcającą najmłodszych do poznawania świata, a wkrótce również Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej oraz Narodowe Centrum Kultury Filmowej.



Wokół narracji interaktywnej

Czym jest w nazwie Centrum ta tajemniczo brzmiąca „narracja interaktywna”? Czym nie po prostu „gry”? Próbę odpowiedzi niesie książka, która lada moment trafi do rąk czytelników – inauguracyjna nasza działalność wydawnicza antologia tekstów stworzonych przez badaczy, publicystów i autorów, wybitnych specjalistów od... No właśnie, chciałoby się napisać: „...od gier”. Ale zawalczy o zmianę w języku. Niech zwiastuje ona przełom w myśleniu o medium, o którym zamierzamy opowiadać.



Grzegorz Rosiński

Centrum to także wystawy czasowe – pierwsza, zaplanowana także na październik, poświęcona zostanie twórcy Thorgala, Szninkla i Yansa. Choć wydawało nam się, że o Grzegorzu Rosińskim oraz jego dziełach wiemy już dużo, podczas przygotowywania wystawy poznaliśmy go znacznie lepiej i zobaczyliśmy prace, jakich być może wcześniej nie widział żaden fan. Teraz pokażemy to wszystko naszym gościom, a wiosną przeniesiemy ekspozycję do Warszawy.



KONTRAPUNKT

Europa Amerykanom

■ Patrzą, jak UE walczy z Big Techem: **Krigror & Chen Pi**

Facebook wystartował z serwisem Threads – konkurencją dla przejętego przez Elona Muska Twittera. Serwisu próżno jednak szukać, łącząc się z globalną siecią z Europy. Okazuje się, że odpowiedzialna za to jest Unia Europejska i – a jakże – jej regulacje.

Zamieszanie związane z przejściem Twittera przez Muska zdążyło się już zamienić wciągającą się miesiącami telenowelę i spowszechnieć. Dużym wydarzeniem w świecie mediów społecznościowych był jednak bez wątpienia start serwisu Threads, który należy do korporacji Meta, a więc do właściciela Facebooka, Instagrama, Messengera, WhatsAppa i Horizon Worlds. Szefujący koncernowi Mark Zuckerberg stwierdził najwyraźniej, że w portfolio jego firmy

zgody, Threads zatem na razie ominęło Europę nie dlatego, że EU zabroniła mu wejścia na nasz rynek, tylko z tego powodu, że – jak dobrze wiedzą władze serwisu – w obecnym kształcie nowa usługa korporacji Meta łamie postanowienia nadchodzącej wielkimi krokami zmiany w prawie.

To jednak nie koniec problemów Mety, a przy okazji innych wielkich graczy. Weznaki dają się im też unijne regulacje dotyczące ochrony danych osobowych. Ostatnim mocnym akcentem w tej kwestii była kara, jaką irlandzki regulator nałożył na Facebooka – wyniosła ona aż 1,2 mld euro i stanowiła pokłosie wcześniejszego wyroku Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej, który podważył dotychczasowe sposoby wymiany i ochrony danych osobowych i prywatności między USA a UE. Otworzyło to drogę do zakwestionowania legalności transferu danych obywateli Unii do Stanów Zjednoczonych.

Innymi słowy, **słynny serwis społecznościowy Zuckerberga pozyskiwał informacje na temat Europejczyków i niezgodnie z europejskimi wytycznymi przysyłał je oraz przetwarzał „u siebie”**. I za to ostatecznie beknął. Mało tego – decyzja regulatora postawiła Facebooka pod ścianą, niejako zmuszając go do wprowadzenia w przyszłości bardzo dużych zmian w sposobie funkcjonowania. Nie wiadomo jednak jeszcze, jak w praktyce będzie to wyglądać. W grę może wejść nawet zaprzestanie działalności serwisu na Starym Kontynencie lub wydzielenie niezależnej europejskiej sekcji Facebooka.

Co tu dużo mówić: Unia ostatnimi czasy gra z amerykańskimi gigantami naprawdę ostro, uderzając w ich najczulsze punkty. Zmuszanie do otwierania ekosystemów (jak u Apple'a, o czym pisaliśmy w poprzednim numerze), kary, ściśle regulacje dotyczące przetwarzania danych i funkcjonowania serwisów zgodnie z zasadami otwartej konkurencji – to może boleć. Ale moim zdaniem są to świetne posunięcia.

Amerykańskie firmy dostają baty od Unii – i bardzo dobrze!

brakuje czegoś, co stanowiłoby konkurencję dla przeżywającego gorsze dni Twittera czy szalenie popularnego Snapchata, jakiegoś „szybkiego” medium społecznościowego.

Nowy serwis nie zawitał jednak do Europy. Jak wyjaśnił w wywiadzie Adam Mosseri, szef Instagrama, jest to skutkiem „komplikacji związanych z przestrzeganiem niektórych przepisów, które wejdą w życie w przyszłym roku”. Nie odniósł się wprost do nazwy aktu prawnego, jednak **chodzi tu o Digital Markets Act – unijną regulację obejmującą największe serwisy online, które przez skalę swej działalności w praktyce funkcjonują w roli gatekeeperów** (a więc decydują, do jakich informacji mamy dostęp). A tego rodzaju dominująca pozycja jest tym, co najwyraźniej przeszkadza przedstawicielom UE.

Rolą DMA jest „otwarcie” największych serwisów na to, co na zewnątrz. Użytkownicy lub partnerzy biznesowi mogą zatem liczyć, że po wejściu w życie nowego prawa zyskają np. możliwość nieskrępowanego przekierowywania ruchu na inne witryny, nie będzie miało miejsca m.in. faworyzowanie usług właściciela dużego serwisu względem podobnych usług zewnętrznych czy śledzenie użytkowników poza platformą, choćby w celu optymalizacji reklam, bez ich wyraźnej

■ **Przywileje wielkich serwisów społecznościowych budzą uzasadnione obawy Unii.**

Zdjęcie: Pexels / Tracy Le Blanc

To, że żyjemy w globalnej wiosce, nie znaczy, że mamy bezmyślnie adaptować lokalne zasady z państw twórców największych serwisów. Współczesne media społecznościowe i korporacje technologiczne już nieraz udowodniły, że mają gigantyczny wpływ na naszą rzeczywistość, np. w kwestii kształtowania opinii publicznej czy nawet poglądów pojedynczych osób. Mogą też, mniej lub bardziej bezwiednie, być wykorzystane jako narzędzie manipulacji, co w kontekście toczącej się obok wojny, wyborów w kolejnych państwach UE i niedawnego skandalu z Cambridge Analytica brzmi dość przerażająco. O wolności gospodarczej i konkurencji zresztą nie wspominając. Głupotą byłoby zatem rezygnować z prób ujarznienia gigantów i przytemperowania ich mocy sprawczej w postaci wpływu politycznego i gospodarczego. Jasne, wiążą się z tym również zagrożenia – ale o tym zapewne przeczytacie na sąsiedniej stronie.

[Krigror]

okoniem staje



Trudno polemizować z twoim dictum. Fakt pozostaje bowiem faktem. Europa broni się (lub udaje – tego do końca nie wiemy) przed rozpazaniem Big Techu zza Wielkiej Wody, uchwalając i wprowadzając w życie nie tylko wspomniane przez ciebie DMA (mające stanowić gwarancję

trzeba skroić frajerów na gruby hajs”? Kij z tym, że zmieniamy zasady w trakcie gry. Piszesz, że na Metę nałożono ogromną grzywnę, a wydaje się, że to dopiero początek. Niedawno Madryt wystawił Amazonowi i Apple’owi „rachunek” opiewający na 218 mln dolarów za wyeliminowanie małych detalistów w Hiszpanii. **Kilka lat temu jako pierwszy europejski kraj do skóry gigantom zaczęła dobierać się Francja**, co poskutkowało m.in. tym, że w 2020 roku państwowy organ regulacyjny ds. prywatności nałożył na Google’a i Amazona grzywny (wynoszące odpowiednio 100 i 35 mln euro) za naruszenia związane z plikami cookie. Rok później Alphabet (spółka matka Google’a) został zmuszony przez francuski Urząd Ochrony Konkurencji do zapłacenia 720 mln euro za nadużywanie

procent użytkowników w Kraju Klonowego Liścia. Firma Zuckerberga podobnie – groziła, groziła i początkiem sierpnia z kanadyjskich serwisów będących pod opieką Mety (Facebook i Instagram) newsy zniknęły.

Istnieje również prawdopodobieństwo, że rygorystyczne ustawodawstwo europejskie pociągnie za sobą konsekwencje w postaci cenzury i nadmoderacji, co zresztą już ma miejsce: w obawie o spełnianie wymogów nowego prawa

właściciele usług będą usuwali treści lub ograniczali wolność słowa w ramach swoich serwisów. Tym sposobem w przypadku usług opartych na UGC (treściach generowanych przez użyt-

Ciesz się to, że walczymy – ale łatwo w tej walce przesadzić.

dominującej pozycji w sektorze reklamy internetowej. Przykłady można mnożyć.

Trochę mnie to dziwi, że przez lata Europa przyzwalała na płacenie śmiesznie niskich podatków przez zarejestrowane na Starym Kontynencie (Irlandia) spółki córki amerykańskich gigantów: Apple’a, Microsoftu i innych. Co ciekawe, przedstawiciele Big Techu, płacąc rekordowe kary, nie zasypiają gruszek w poście i z właściwymi sobie dezynwolturą oraz sprytem stosują mało eleganckie chwyt. Oto bowiem Alphabet, Amazon i Meta uprawiają astroturfing, czyli rozciągają swoje wpływy z pomocą pozornie niezależnych inicjatyw oddolnych. Lobbują za pośrednictwem finansowanych przez siebie małych i średnich przedsiębiorstw, a celem tych działań miały być negocjacje w sprawie ustaw DMA i DSA, jak ujawnił serwis Politico.

Jest też druga strona tego medalu... **Zbyt surowe prawo przynosi odwrotny skutek.** Przykład mogą stanowić Australia i Kanada, które wprowadziły ustawy nakładające opłaty na wydawców wiadomości. Na efekty nie musieliśmy długo czekać: Google, nie chcąc wyskoczyć z kasy, ograniczył dostęp do treści informacyjnych w wyszukiwarce około czterech

kowników) obowiązek moderowania może prowadzić do opóźnień w zatwierdzaniu contentu i potencjalnie osłabiać zaangażowanie użytkowników. Istnieje ryzyko, że koszty poniesione z tego tytułu przez mniejsze platformy internetowe i start-upy ograniczą ich innowacyjność i konkurencyjność.

Niezamierzoną konsekwencją działań UE może okazać się również to, że **większe platformy zrezygnują z wprowadzania nowych funkcji lub usług z obawy przed otrzymaniem łatek gatekeeperów i kontrolą regulacyjną.** Ergo – hamowanie innowacyjności. Wreszcie nowe ustawodawstwo – z uwagi na wymagania DMA dotyczące przenoszenia danych i interoperacyjności – może zaowocować fragmentacją usług cyfrowych, ponieważ przodujące platformy zostaną zobowiązane do udostępniania danych i funkcji konkurencji, a to spowoduje potencjalne zmniejszenie atrakcyjności serwisów.

Trudno zatem jednoznacznie wyrokować, czy rzucone euroustawy to krok w dobrą, czy złą stronę. Ich rzeczywisty wpływ będzie zależał od tego, w jaki sposób UE przepisy wdroży, wyegzekwuje i w przyszłości dostosuje do postępu i upływu czasu. Warto się nad tym pochylić, aby nie wylać dziecka z kąpielą. **[Chen Pi]**



sprawiedliwych i otwartych rynków cyfrowych), ale też DSA (Digital Services Act – akt prawny o usługach cyfrowych zapewniający bezpieczniejszą przestrzeń cyfrową).

Dziwię się nieco, że europarlamentarzyści wzięli się za tego typu regulacje tak późno – w momencie, kiedy rynek rozwinął się na dobre, a tort usług cyfrowych wydaje się podzielony. Nie zastanawia cię dlaczego? Przypomina mi to trochę sytuację, w której zapraszasz gości do domu. Impreza się rozkręca, trwają „tańce, hulanka, swawola”, a ty jako gospodarz nagle oświadczasz uczestnikom, że nie podoba ci się ich zachowanie. Konfiskujesz alko, zabierasz fajki i wyłączasz muzykę. Jednocześnie z uśmiechem zapraszasz do wspólnej zabawy.

A może właśnie o to chodziło? Może ktoś pomyślał „nie za bardzo spina nam się budżet, więc

Karty najnowszej generacji AMD i Nvidia

■ Przekopał się przez nowości: **Krigror**

Ostatnie dwa-trzy lata były chyba najbardziej szalonym okresem w historii pecetowego gamingu, jeśli chodzi o ceny sprzętu. Hossa na rynku kryptowalut i pandemia sprawiły, że inwestowanie w nowe zestawy komputerowe, a w szczególności zakup kart graficznych, nie miało w zasadzie sensu. Na szczęście sytuacja wróciła do normy. No, powiedzmy.

Poprzednią generację układów graficznych można właściwie uznać za straconą. Kosmiczne ceny i problemy z dostępnością spowodowały, iż znaczna część pecetowych graczy utknęła ze sprzętem sprzed pandemii, ratunku zaś, jeśli ktoś nie dysponował naprawdę grubym portfelem, po prostu nie było widać. Nic zatem dziwnego, że każdy wypatrywał kolejnego rozdania i – kto wie – związanej z nim okazji, by w końcu odświeżyć bebechy wysłużonego peceta.

Nowe, ale czy tańsze i lepsze?

Oczywiście szansa, by przeskoczyć na coś nowszego, wreszcie nadeszła. Rynek kryptowalut zaliczył gwałtowną czkawkę, pandemia się skończyła, a producenci zaproponowali nam kolejne konstrukcje. Trudno było jednak mówić o unormowaniu sytuacji, przynajmniej na początku. Nvidia bowiem, zapewne przyzwyczajona do faktu, że „i tak się sprzedawało”, zaczęła wypuszczać pierwsze układy z nowej generacji – a więc te najmocniejsze, do grania w 4K – w cenach, które stanowiły wielokrotność kwoty potrzebnej do nabycia PS5 czy Xboksa Series X. Obecnie wygląda to trochę lepiej, choć oczywiście w dalszym ciągu, by bawić się w rozdzielczości typowej dla współczesnych

telewizorów, „blaszani” gracze muszą wydać znacznie więcej od konsolowców (niemniej sprawiedliwie należy zaznaczyć, że framerate na takich hi-endowych pecetach jest wyższy).

Ceny to jedna strona medalu. Drugą stanowi stosunkowo niewielka różnica wydajności między generacjami. Ci, którzy oczekiwali spektakularnego wzrostu liczby klatek po przesiadce, mogli poczuć się zawiedzeni, szczególnie w przypadku kart z segmentu mainstreamowego, czyli 4060 i 4060 Ti. Przyczyna jest prosta: Nvidia „ścięła” parametry swych nowych układów w porównaniu z poprzednią generacją, serwując nam karty korzystające z magistrali o mniejszej przepustowości

Nvidia zaskoczyła wprowadzeniem trzeciej wersji DLSS-a, ale AMD szykuje odpowiedź.

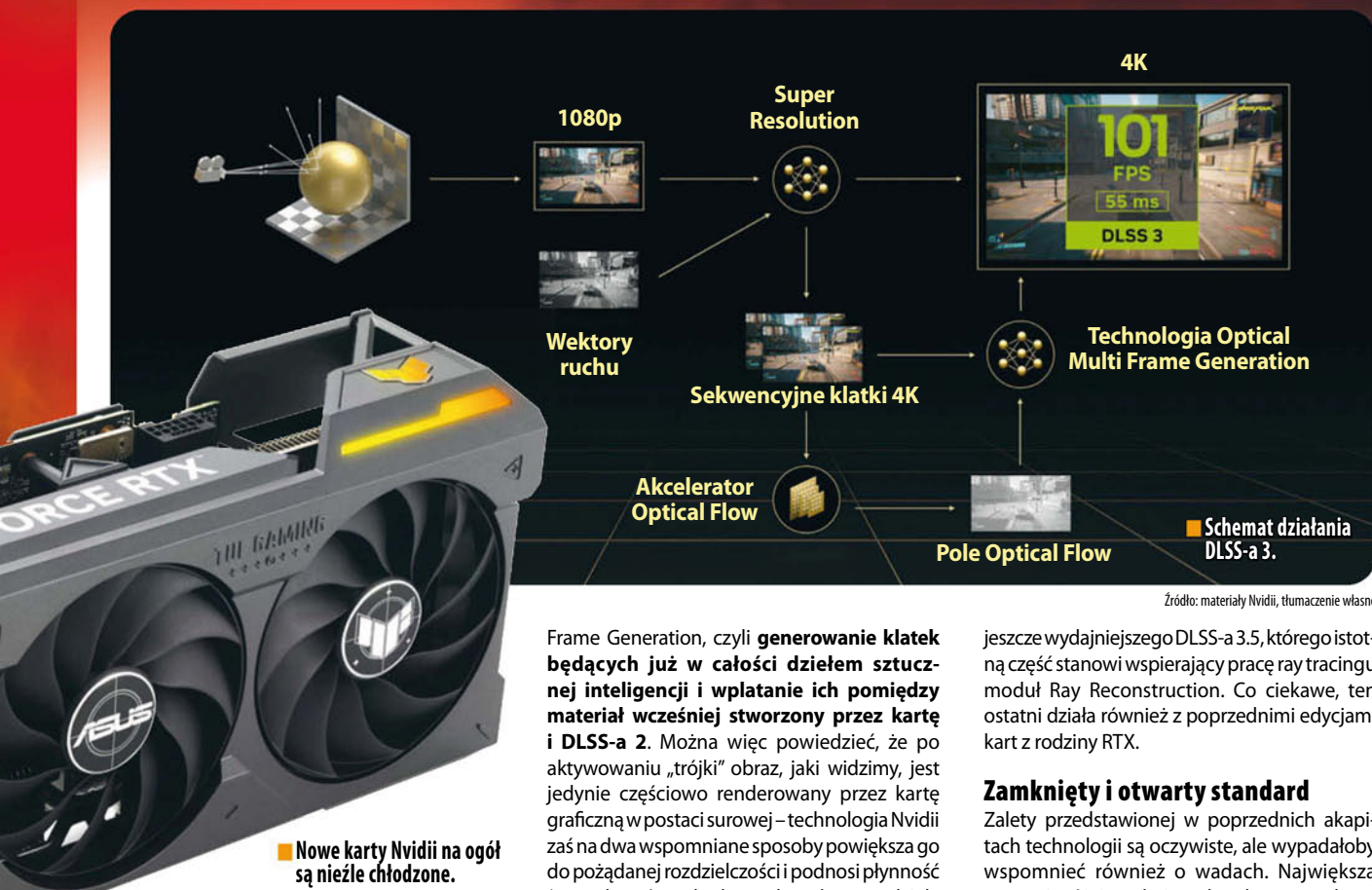
i – w skrócie – chipy o gorszej lub podobnej konfiguracji, załatawszy wydajność większą pulą pamięci cache. Oczywiście bezpośrednie zestawianie ze sobą różnych architektur to

zasadniczo błąd – choć faktem jest, że taki **4060 Ti przyniósł od kilku do kilkunastu procent lepszą wydajność w stosunku do poprzednika**, zależnie od zestawu gier użytych do pomiarów. Wynik nie oszałamia, przynajmniej. Producent jednak postawił w przypadku kart z serii RTX 4000 na coś innego.

AI wchodzi do gry

Wraz z premierą nowych układów Nvidia zaprezentowała trzecią już wersję technologii

DLSS, czyli upscalingu korzystającego z mocy sztucznej inteligencji. Przypomnijmy: znana z poprzednich generacji „dwójka” działa w ten sposób, że początkowo karta graficzna tworzy



Źródło: materiały Nvidii, tłumaczenie własne

Nowe karty Nvidii na ogół są nieźle chłodzone.

klatkę w mniejszej niż docelowa rozdzielczości, następnie zaś klatka ta jest „uzupełniana” o piksele generowane przy pomocy AI. Operacja siłą rzeczy odciąża układ graficzny (pracuje on nad niższą niż nominalną liczbą pikseli) i tandem GPU + sztuczna inteligencja potrafi stworzyć w każdej sekundzie więcej ramek, toteż sumarycznie otrzymujemy płynniejszy obraz.

Na tym jednak zabawa się nie kończy. DLSS 3, o którym mowa w przypadku obecnej generacji sprzętu Nvidii, dokłada do możliwości „dwójki” niejako kolejne „piętro”. To technologia

Frame Generation, czyli **generowanie klatek będących już w całości dziełem sztucznej inteligencji i wplatanie ich pomiędzy materiał wcześniej stworzony przez kartę i DLSS-a 2**. Można więc powiedzieć, że po aktywowaniu „trójki” obraz, jaki widzimy, jest jedynie częściowo renderowany przez kartę graficzną w postaci surowej – technologia Nvidii zaś na dwa wspomniane sposoby powiększa go do pożądanej rozdzielczości i podnosi płynność (ponadto równolegle w tle cały czas działa Reflex, który odpowiada za redukcję opóźnień). Co ciekawe, praca generatora klatek w ramach DLSS-a 3 odbywa się niezależnie od procesora, co pozwala uzyskać dodatkową wydajność również w tych sytuacjach, gdy zestaw ograniczany jest nie przez GPU, ale CPU.

W praktyce to świetna sprawa – w obsługiwanych grach dostajemy niejako „gratis” wyższą wydajność, a przyrosty niekiedy są spektakularne. To bez wątpienia mocny argument przemawiający za zakupem układów Nvidii, tym bardziej że firma zaprezentowała niedawno

jeszcze wydajniejszego DLSS-a 3.5, którego istotną część stanowi wspierający pracę ray tracingu moduł Ray Reconstruction. Co ciekawe, ten ostatni działa również z poprzednimi edycjami kart z rodziny RTX.

Zamknięty i otwarty standard

Zalety przedstawionej w poprzednich akapitach technologii są oczywiste, ale wypadałoby wspomnieć również o wadach. Największą stanowi zaś jej zamknięty charakter – to zabawka Nvidii i firma nie zamierza się nią z nikim dzielić, aby więc działała, z jednej strony należy mieć odpowiednią kartę „zielonych”, z drugiej developerzy muszą pod okiem producenta zaimplementować obsługę tego standardu. Gdy to piszę, z możliwości generowania ramek korzysta przeszło 40 gier i programów. I choć liczba tytułów robiących użytek z DLSS-a 2 (czyli z podnoszenia rozdzielczości klatek) jest daleko większa, to ostatecznie trudno mówić tu o powszechnym standardzie. Na szczęście sytuacja ta ma się zmienić za sprawą AMD.

Podczas targów Gamescom **producent Radeonów zaprezentował FidelityFX Super Resolution 3.0**. Kluczową część pakietu FSR stanowi Fluid Motion Frames, którego rolą będzie tworzenie dodatkowych klatek – podobnie jak ma to miejsce w przypadku DLSS-a 3 i technologii Frame Generation. To świetna wiadomość dla graczy. Dlaczego? Po pierwsze AMD nie zamyka swojego standardu – zadziała on zarówno na najnowszych, jak i na starszych kartach graficznych, także Nvidii. Oczywiście na razie trudno przewidzieć, jak to wszystko wyjdzie w praniu, jednak firma chwali się liczbami, które robią wrażenie. W Forspoken dla rozdzielczości 4K z włączonym upscalingiem obrazu i z technologią generowania klatek



Źródło: materiały AMD



	Palit GeForce RTX 4090 GameRock			Asus TUF Gaming GeForce RTX 4080			Gainward GeForce RTX 4070 Ti Phantom GS			Asus TUF Gaming GeForce RTX 4070			Inno 3D GeForce RTX 4060 Ti Twin X2		
	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K
ASSASSIN'S CREED VALHALLA	223	185	118	200	161	96	174	136	80	152	116	67	130	99	57
CS:GO	855	797	498	838	626	368	768	546	279	633	487	215	527	371	161
CYBERPUNK 2077	222	162	82	190	128	63	156	103	47	135	77	33	98	62	27
DIABLO IV	397	353	195	359	260	137	277	195	108	233	163	86	211	143	75
DZIEDZICTWO HOGWARTU	131	129	98	131	120	73	136	115	61	125	88	46	100	69	–
F1 22	247	188	101	204	146	74	176	116	58	134	89	44	106	67	33
FAR CRY 6	185	189	143	174	173	112	201	161	89	180	136	76	145	100	53
METRO EXODUS	151	120	77	116	91	55	93	72	42	74	56	33	55	42	24
WATCH DOGS: LEGION	176	170	123	148	139	90	157	120	69	128	96	54	93	72	40
WOT ENCORE	497	483	290	476	398	203	450	314	147	382	254	118	298	183	81
Testy 3D Mark															
TIME SPY GPU SCORE	37 434 pkt			28 504 pkt			22 794 pkt			17 657 pkt			13 249 pkt		
TIME SPY EXTREME GPU SCORE	19 461 pkt			14 081 pkt			10 873 pkt			8393 pkt			6136 pkt		
DX RAYTRACING FEATURE TEST	141,27 fps			85,80 fps			67,64 fps			51,52 fps			37,49 fps		
DLSS FEATURE TEST (BEZ/Z DLSS)	58,73/181,4 fps			39,68/136 fps			30,19/105,45 fps			23,35/85,12 fps			13,3/60,84 fps		
Kultura pracy															
MAKS. TEMPERATURA GPU	69°C			74,8°C			70,9°C			68°C			69°C		
MAKS. POBÓR MOCY ZESTAWU PC	773 W			657 W			631 W			477 W			447 W		
Parametry techniczne															
PAMIĘĆ, SZYNA	24 GB GDDR6X, 384-bit			16 GB GDDR6X, 256-bit			12 GB GDDR6X, 192-bit			12 GB GDDR6X, 192-bit			8 GB GDDR6, 128-bit		
MAKS. TAKTOWANIE RDZENIA, PRZEPUSTOWOŚĆ PAMIĘCI	2520 MHz, 1008 GB/s			2535 MHz, 716,8 GB/s			2775 MHz, 504,2 GB/s			2580 MHz, 504,2 GB/s			2535 MHz, 288 GB/s		
ZŁĄCZA	HDMI 2.1, 3 × DP 1.4a			2 × HDMI 2.1a, 3 × DP 1.4a			HDMI 2.1a, 3 × DP 1.4a			HDMI 2.1, 3 × DP 1.4a			HDMI 2.1, 3 × DP 1.4a		
CHŁODZENIE	3 wentylatory, 3,5 slotu			3 wentylatory, 3,65 slotu			3 wentylatory, 3,1 slotu			3 wentylatory, 3,15 slotu			2 wentylatory, 2 sloty		
DODATKOWE ZASILANIE, ZALECANY ZASILACZ	1 × 16-pin, 1000 W			1 × 16-pin, 750 W			1 × 16-pin, 750 W			1 × 8 pin, 650 W			1 × 8 pin, 550 W		
WYMIARY	329,4 × 137,5 × 71,5 mm			348,2 × 150 × 72,6 mm			329 × 141 × 63 mm			295 × 120 × 62 mm			250 × 118 × 42 mm		
WAGA	2 kg			1,93 kg			1,62 kg			1,16 kg			760 g		
Cena															
	7446 zł			5899 zł			4277 zł			3469 zł			1877 zł		

podpartą redukcją łagu skok wydajności jest bardzo duży: z 53 do 175 klatek (RX 7900 XTX). Co ciekawe, „czerwoni” pomyśleli również o osobach ceniących sobie jakość ponad wszystko – wspomniane tworzenie dodatkowych ramek będzie można też włączyć bez korzystania z podnoszenia rozdzielczości klatek.

Po drugie **FSR w swych starszych wersjach już teraz cieszy się sporą popularnością: zagościł w ponad 300 grach, także na konsolach.** Nowa technologia AMD jest więc potencjalnie wspianym prezentem dla wszystkich graczy,

niezależnie od platformy. Wedle tego, co mówią „czerwoni”, z trzeciej edycji FidelityFX zrobią użytek właściciele nowych Xboksov (choć tutaj raczej będzie to działać z gramami, które już oferują co najmniej 60 fps-ów; na razie nic nie wiadomo o PS5), odpowiedni plug-in trafi do silnika Unreal Engine, AMD zaś dąży do tego, żeby Fluid Motion Frames współpracował z każdą grą korzystającą z DX11 lub DX12. Innymi słowy – wszystko wskazuje na to, że już niedługo zobaczymy w akcji nowy i działający powszechnie standard, do tego niezależny od sprzętu. Jak dla mnie rewelacja, ale z punktu widzenia Nvidii...

cóż, niekoniecznie: obecność zamkniętej technologii „zielonych” przestanie bowiem jawić się jako kluczowy argument przemawiający za zakupem kart GeForce. Jeśli cały świat przeczuci się na podobnie działający otwarty standard, to ekskluzywność dla posiadaczy układów RTX getto DLSS straci częściowo sens, szczególnie że najpewniej będzie po prostu mniejsze.

Kiedy?

Pozostaje rzecz jasna jeszcze kwestia wydajności – jednak nawet jeśli okaże się, że karty GeForce radzą sobie z otwartym standardem AMD

(*) Jako że testowaliśmy modele referencyjne, w przypadku niektórych Radeonów podajemy najniższe ceny dostępnych kart danego modelu. Jeśli zaś chodzi o pozostałe urządzenia, to tutaj kwoty dotyczą już konkretnych urządzeń.



Gigabyte GeForce RTX 4060 Windforce OC

AMD Radeon RX 7900 XTX

AMD Radeon RX 7900 XT

Sapphire Radeon RX 7800 XT Nitro+

Sapphire Radeon RX 7700 XT Pure

AMD Radeon RX 7600

Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K
144	113	68	187	154	104	171	139	87	144	115	69	129	100	58	95	69	37
507	337	153	772	720	441	761	642	353	685	535	238	591	413	172	466	272	122
93	47	21	187	129	66	157	107	54	159	96	45	118	78	36	82	52	23
181	125	67	312	237	142	275	201	115	223	167	89	182	133	65	159	108	54
85	56	–	145	141	76	138	113	62	139	104	55	114	82	41	84	51	28
82	52	25	186	131	72	166	116	61	136	96	49	115	77	39	76	50	23
125	85	45	187	182	120	188	170	104	181	145	87	161	120	67	123	85	31
44	33	19	109	86	53	96	74	43	72	56	35	61	47	29	42	32	17
77	58	32	156	140	91	155	128	80	131	104	64	111	86	52	79	58	32
240	147	67	456	369	194	431	311	158	363	246	123	298	197	95	211	138	64

10 467 pkt	29 579 pkt	25 836 pkt	19 538 pkt	16 601 pkt	10 486 pkt
4895 pkt	14 608 pkt	12 554 pkt	9264 pkt	7677 pkt	4960 pkt
26,97 fps	56,37 fps	48,48 fps	33,12 fps	29,63 fps	19,27 fps
3,40/49,02 fps	–	–	–	–	–

78°C	70°C	69°C	68°C	64°C	78°C
472 W	698 W	636 W	580 W	569 W	464 W

8 GB GDDR6, 128-bit	24 GB GDDR6, 384-bit	20 GB GDDR6, 320-bit	16 GB GDDR6, 256-bit	12 GB GDDR6, 192-bit	8 GB GDDR6 128-bit
2475 MHz, 272 GB/s	2500 MHz, 960 GB/s	2400 MHz, 800 GB/s	2565 MHz, 624 GB/s	2584 MHz, 432 GB/s	2655 MHz, 288 GB/s
2 × HDMI 2.1a, 2 × DP 1.4a	HDMI 2.1, 2 × DP 2.1, USB-C	HDMI 2.1, 2 × DP 2.1, USB-C	2 × HDMI 2.1, 2 × DP 2.1	2 × HDMI 2.1, 2 × DP 2.1	HDMI 2.1, 3 × DP 2.1
2 wentylatory, 2 sloty	3 wentylatory, 2,5 slotu	3 wentylatory, 2,5 slotu	3 wentylatory, 3 sloty	3 wentylatory, 2,5 slotu	2 wentylatory, 2 sloty
1 × 8-pin, 450 W	2 × 8-pin, 800 W	2 × 8-pin, 750 W	2 × 8-pin, 700 W	2 × 8-pin, 700 W	1 × 8-pin, 550 W
192 × 120 × 41 mm	287 × 110 × 80 mm	276 × 110 × 50 mm	320 × 135 × 62 mm	320 × 129 × 53 mm	200 × 103 × 40 mm
500 g	1,78 kg	1,51 kg	1,56 kg	1,12 kg	754 g

1447 zł	od 4600 zł(*)	od 3900 zł(*)	2949 zł	2670 zł	od 1252 zł(*)
---------	---------------	---------------	---------	---------	---------------

lepiej niż Radeony, to i tak dystans pomiędzy największymi konkurentami zostanie znacznie zmniejszony. Tak czy inaczej, **nowy pomysł „czerwonych” najpewniej zmieni układ sił na rynku, co, nawiasem mówiąc, Radeonom jest bardzo potrzebne**, bo obecnie mogą konkurować z kartami Nvidii przede wszystkim pod względem ceny. Na razie odpowiedzi na DLSS-a jeszcze przecież nie ma, sprzęt AMD zaś

generalnie radzi sobie z raytracingiem gorzej niż urządzenia konkurencyjnej firmy. Jeśli natomiast chodzi o tron na najwyższej półce cenowej, to... cóż, ten w obecnym rozdaniu znajduje się po prostu poza zasięgiem „czerwonych”.

Wracając jednak do FSR: jeśli wszystko dobrze pójdzie, zapowiadana technologia AMD pojawi się na rynku wraz z pierwszymi obsługującymi

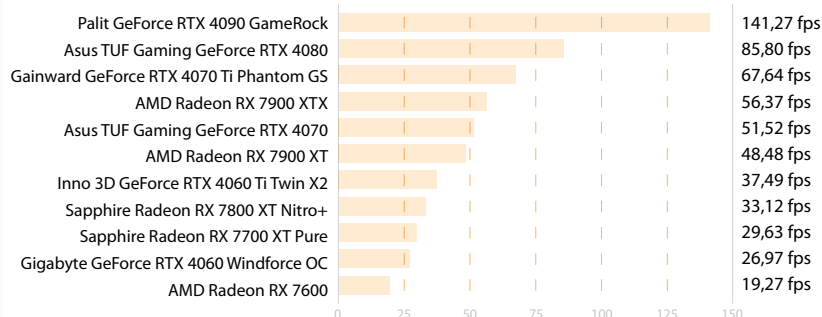
ją gramy. Wśród nich nie zabraknie oczywiście wspomnianego już Forspoken, potem zaś FidelityFX w trzeciej wersji trafi do Avatara: Frontiers of Pandora, Cyberpunka 2077 i Frostpunka 2. Śmiało można założyć, że worek z tytułami korzystającymi z nowinki „czerwonych” zacznie się rozwiązywać na początku 2024 roku. Wtedy też zapewne przekonamy się, czy krok AMD wpłynie w jakiś sposób na sytuację na rynku.



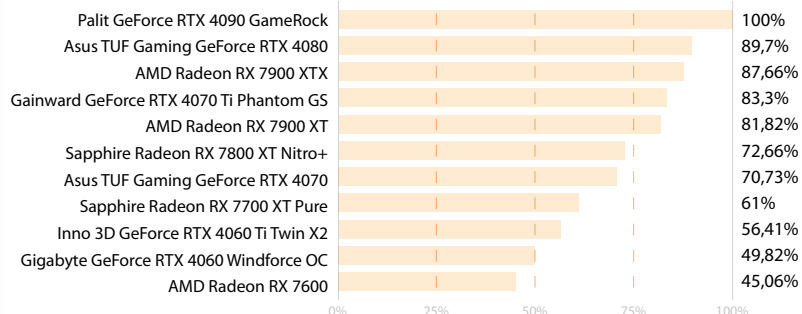
Platforma testowa

Procesor: Intel Core i9-13900K • **Karta graficzna:** Palit GameRock Midnight Kaleidoscope GeForce RTX 4080 • **Płyta główna:** Gigabyte Z790 Aorus Elite AX • **Pamięć RAM:** Kingston Fury Renegade DDR5, 7200 MHz, 2 × 16 GB • **Dysk:** MSI Spatium 480 HS 2 TB • **Chłodzenie:** Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion • **Obudowa:** Cougar Conquer • **Zasilacz:** Cougar Polar 1050 • **Monitor:** Asus ROG Swift PG32UQ • **Słuchawki:** JBL Quantum One • **Konsole:** Xbox Series X, PlayStation 5, Nintendo Switch, konsole starszych generacji • **Smartfon:** Xiaomi Mi 11 Ultra

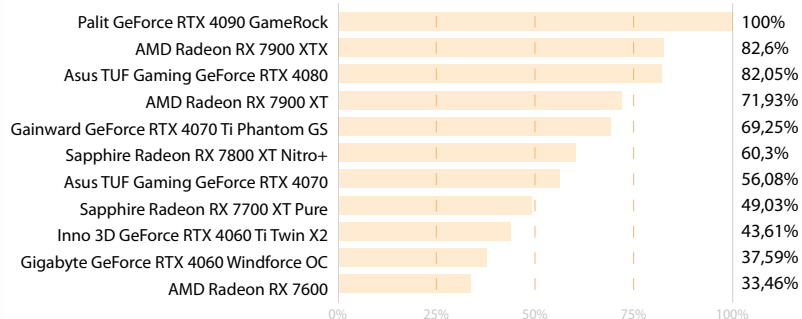
3D MARK: WYDAJNOŚĆ RAY TRACINGU



ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ W FULL HD



ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ W QHD



Podsumowanie

Najtańsza obecnie karta nowej generacji to **Radeon RX 7600**. Żeby go kupić, trzeba wyłożyć ok. 1300 zł, co sprawia, że jest najbardziej opłacalnym wyborem dla rozdzielczości Full HD spośród sprzętu z ostatniego rozdania, jeśli weźmiemy pod uwagę wyłącznie stosunek wydajności do ceny. Oczywiście to również najsłabsze z testowanych urządzeń i w takim Metro Exodus klatek może już zabraknąć (mówimy jednak o najwyższym poziomie

detali grafiki, bez RT), ale nie zmienia to faktu, że AMD dobrze wyceniło swój produkt. Niemniej okazuje się, że i Nvidia nie odstaje: nieco droższy RTX 4060 odznacza się trochę lepszą wydajnością, stosunek oferowanych średnich osiągnięć do kwoty zakupu jest zaś tylko nieznacznie gorszy niż w przypadku RX-a 7600.

Oczywiście **Nvidia ma wspomnianego we wcześniejszej części materiału asa w rękawie: to DLSS 3 i dodatkowe klatki „gratis” w ob-**



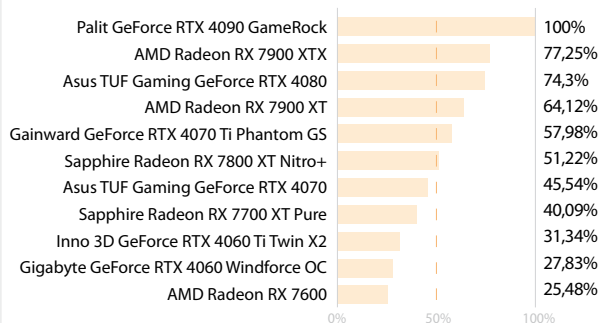
Nie jest najszybszy, ale stosunek wydajności do ceny sprawia, że Radeon RX 7600 to opłacalna karta.

sługiwanych tytułach. Czy warto się tym przejmować? Powiem tak: rzucić okiem na aktualną listę wspieranych produkcji (bit.ly/45MJhpF). Jeśli znajdziecie tam te, na których wam zależy, to super, możecie śmiało myśleć o Nvidii. Jeszcze lepiej, gdy to gry-usługi, których nie odłożycie na półkę po ukończeniu. Dla przykładu, ja powracam do MS Flight Simulatora, a ten robi wręcz rewelacyjny użytek z technologii „zielonych”, biorąc pod uwagę jego ogólne wysokie wymagania, karta Nvidii jest w tym przypadku strzałem w dziesiątkę – nie wyobrażam sobie zabawy w przestworzach bez DLSS-a 3. Nie wolno również zapominać o tym, co przyniesie przyszłość: producent GeForce’ów cały czas rozszerza katalog wspieranych gier i nadchodząca premiera FSR 3 niczego tu nie zmieni.

Wracając jednak do przetestowanych kart: wyniki z tabeli dość jednoznacznie pokazują, że **aby grać w QHD, ciesząc się maksymalnym poziomem detali, należy przygotować się na wydatek, któremu bliżej już do trzech niż dwóch tysięcy złotych**. Niby można próbować z 4060Ti, ale raz, że trzeba będzie iść na kompromisy w przypadku bardziej wymagających gier, a dwa – to jednak ograniczona konstrukcyjnie karta, mająca mało pamięci i wąską szynę. Lepiej



ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ W 4K



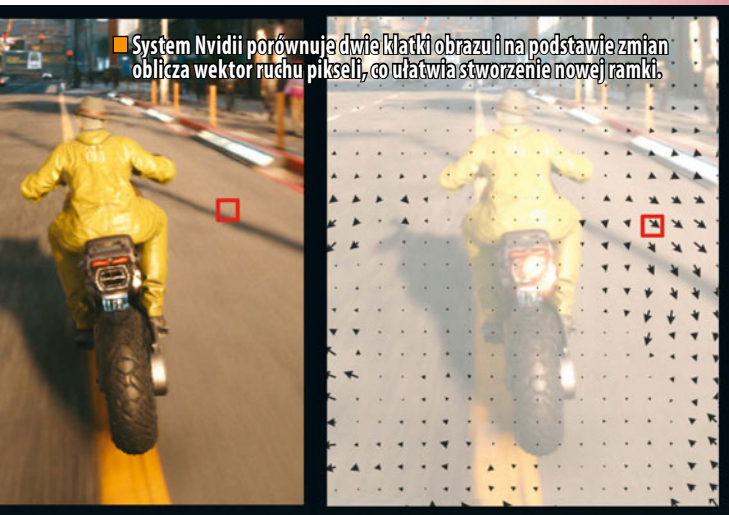
więc pozostać w Full HD i się nie denerwować (co ciekawe, RTX-y 4060 i 4060 Ti to dwa układy, które w naszych testach po prostu odmawiały współpracy z Dziedzictwem Hogwartu w rozdzielczości 4K, stąd brak tych danych w tabeli).

Co zatem pozostaje? RX 7700 XT, szybszy od RTX-a 4060 Ti i wyposażony w większą ilość pamięci (jednak przy znacznie wyższej cenie), i RTX 4070, zauważalnie mocniejsza karta z DLSS-em 3, u nas w dość drogim wydaniu Asusa – choć warto pamiętać, że najtańsze modele da się już kupić za 2900 zł.

Full HD z nową generacją GPU to koszt co najmniej 1300 zł.

W podobnej cenie jest Sapphire Radeon RX 7800 XT Nitro+ (czyli najbardziej wypasiona edycja, znajdziecie też wersje mniej obciążające portfel), który w surowym renderingu bije RTX-a 4070. Okazja? Cóż, tu ponownie zaważyć mogą niuanse. Sprzęt AMD, choć od wymienionej konstrukcji Nvidii tańszy i średnio trochę wydajniejszy, pobiera więcej mocy, odznacza się słabszym raytracingiem (wg benchmarka 3D Mark gorszym nawet od tego w 4060 Ti...) i nie ma – jak na razie – odpowiedzi na DLSS-a 3. Gdy weźmie się to wszystko pod uwagę, RTX 4070 wcale już tak źle nie wypada. Wasz wybór. A 4K? Cóż, wszystko pozostałe, począwszy od 4070 Ti – mając tę kartę, z biedą można już o królowej rozdzielczości myśleć. **[CDA]**

System Nvidii porównuje dwie klatki obrazu i na podstawie zmian oblicza wektor ruchu pikseli, co ułatwia stworzenie nowej ramki.



Źródło: materiały Nvidii

BOSS MONSTER – DEKADA BESTSELLEROWEJ KARCIANKI DLA FANÓW RETRO GIER WIDEO

Rzadko która gra potrafi przez całe dziesięciolecie cieszyć się stałym zainteresowaniem graczy. Boss Monster wbił się przebojem na amerykańskim rynku wydawniczym w 2012 roku i od tamtej pory podbija stoły fanów na całym świecie - w tym także w Polsce za sprawą wydawnictwa Muduko.

Szacuje się, że w Polsce rocznie wydaje się ok. 500 gier planszowych. Konkurencja jest zatem spora, a gracze coraz bardziej wymagający. Tym większym sukcesem może pochwalić się cała seria Boss Monster, która z roku na rok się rozrasta nabierając charakteru kolekcjonerskiego. Wśród najbardziej hardkorowych graczy nie ma takich, którzy nie słyszeli o "tej karciance, w której buduje się podziemia pełne potworów", ale na przestrzeni lat docenili ją także gracze okazjonalni, którzy lubią proste, ale klimatyczne tytuły.

Obecnie w sklepach znajdują się aż trzy samodzielne podstawki, które są kompatybilne z wszystkimi czterema dodatkami. Najwięksi fani zbierają także unikalne karty bonusowe, które można zdobyć w różnych akcjach promocyjnych. Granie tak obfitą talią kart to jeszcze więcej śmiechu, nieprzewidywalności i taktycznych zagrywek.

Wśród ostatnich hitów wydawniczych warto wyróżnić Puzzle z unikalną mechaniką Ukrytych Kawałków, na których to obrazek końcowy różni się fragmentami od ilustracji z pudełka, prezentując tym samym rozwinięcie jej historii.

Serię na ten moment zamyka Overboss - pierwsza planszówka w uniwersum Boss Monstera, która daje graczom możliwość stworzenia już nie tylko podziemi, ale całej śmiercionośnej krainy. Ta wypełniona po brzegi epicką zawartością gra logiczna oferuje kilka wariantów gry, w tym także możliwość gry solo.

Boss Monster to seria, do której można zasiąść z przyjaciółmi, ale też i rodziną. Jej nostalgiczny klimat może obudzić wiele wspomnień z lat młodości, a poszukiwanie ukrytych odniesień do świata popkultury będzie przyjemnością samą w sobie.

Daj się wciągnąć w świat pikseli i potwornie dobrej zabawy!
Z kodem **BOSS2023** otrzymasz 20% rabatu
na nieprzecenione gry w sklep.muduko.com



m
muduko

Sony WF-1000XM5

Cena: 1400 zł | Dostarczyło: Sony | sony.pl

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 20 – 40 000 Hz • Przetworniki: 8,4 mm • Sposób podłączenia: Bluetooth 5.3 • Wbudowany mikrofon: po trzy na każdą słuchawkę • Akumulator: do 12 h (bez ANC), do 8 h (z ANC) • Inne: IPX4, kodeki SBC, AAC, LDAC i LC3, dźwięk 360 Reality Audio, upscaling DSEE Extreme, rozpoznawanie głosu, wykrywanie pozycji użytkownika, ANC, tryb dźwięków otoczenia, obsługa dwóch urządzeń jednocześnie, sterowanie dotykowe, aplikacja Sony; w zestawie cztery pary nakładek, kabel ładujący USB • Wymiary: 64,4 x 40 x 26,5 mm (etui) • Waga: 2 x 5,9 g (słuchawki) + 39 g (etui)

To już piąta generacja kultowego modelu słuchawek dousznych Sony z technologią ANC. Ocenę i znaczki widać jak na dłoni, więc **nie ma sensu owijać w bawełnę: wysmienity sprzęt!** Producent postawił na nowe przetworniki 8,4 mm, dźwięk zaś, choć standardowo trochę mocniej podkreśla basy, zaskakuje czystością, dynamiką i detalami. Scena jest szeroka, separacja nie pozostawia niczego do życzenia – i to nawet w utworach nader skomplikowanych lub takich, które mają mocniejsze łupnięcie w dołach. Nie zaryzykowałbym stwierdzenia, że to najlepsze słuchawki na rynku pod względem brzmienia, bo pamiętam Bowers & Wilkins P17, ale na pewno należą do ścisłej czołówki. Pod względem wygody użytkowania również.

WF-1000XM5 dostajemy w komplecie z aż czterema nakładkami. Po dopasowaniu gumek słuchawki pewnie siedzą w uszach (pomimo dość dużego korpusu) i nie wypadają nawet podczas energiczniejszego przemierzania się po mieście (choć do biegania raczej się nie nadają). Różnego rodzaju eskapady pozwalają też docenić rewelacyjną aplikację towarzyszącą. Urządzenie wyposażono w bardzo dobrze działające NFC i tryb podsłuchu otoczenia, oprogramowanie zaś **potrafi rozpoznawać aktualnie wykonywaną przez nas czynność, jak chodzenie czy podróżowanie komunikacją miejską, i dostosowywać do niej działanie sprzętu** (opcję da się oczywiście wyłączyć).

Cieszyć możemy się także technologią dźwięku przestrzennego 360 Reality Audio (choć ta jest zgodna jedynie z Tidałem, jeśli chodzi o serwisy streamingowe) i podbijającym jakość upscalingiem DSEE Extreme. Nie zabrakło też korektora – tutaj mamy zarówno prosty samouczek pozwalający dobrać ustawienia, jak i szereg gotowych schematów oraz opcję regulacji manualnej. W skrócie: w prosty sposób możemy sprawić, że WF-1000XM5 będą grać tak, jak lubimy.

Producent twierdzi, że z ANC słuchawki działają ok. ośmiu godzin – i rzeczywiście, nawet z lekką górką w moim przypadku. Rewelacja! Z etui to ponad doba pracy, a bez aktywnej re-



dukcji szumów jeszcze więcej. To oraz świetne wrażenia dźwiękowe i użytkowe sprawiają, iż grzechem byłoby nowych „soniaczy” nie polecić. Bez wątpliwości to jedno z najlepszych słuchawek na rynku – tyle że znalazło to odzwierciedlenie w ich cenie.

■ Krigor

PODSUMOWANIE

■ **wysmienite brzmienie • świetna, kipiąca od udogodnień aplikacja towarzysząca • wygodne • długi czas pracy • bardzo dobre ANC • odporne na zachłapania**

■ **cena • na upartego: standardowo grają z mocniejszymi basami (ale łatwo to zmienić) • wizualnie niczym się nie wyróżniają**



Cooler Master MasterLiquid 360L Core ARGB White

Cena: 540 zł | Dostarczyło: Cooler Master | coolermaster.com

PARAMETRY • Obsługiwane gniazda procesora: LGA1700, LGA1200, LGA1151, LGA1150, LGA1155, LGA1156, AM5, AM4, AM3+, AM3, AM2+, AM2, FM2+, FM2, FM1 • Wentylatory: 3 x 120 mm ARGB, 650-1750 obr./min, łożysko typu rifle, 27,2 dBA • Inne: podświetlenie ARGB, w zestawie pasta CryoFuze, MTBF – 70 tys. h • Wymiary: 394 x 119,6 x 27,2 mm (radiator), 81 x 76 x 47 mm (pompa) • Waga: 1,44 kg (całość)

Zestaw all-in-one 360 mm należący do rodziny MasterLiquid – i choć jest ona dobrze znana, tutaj pojawiła się nowość w postaci **dwukomorowej pompy Gen S, która odpowiada za cyrkulację cieczy między procesorem a grubszą w tym przypadku chłodnicą**. Produkt ten bez wątpienia cieszy oko: dominuje tutaj biel, wspomnianą pompę przyozdabiają z kolei geometryczne wzory oraz mieniący się barwami RGB pierścienie. Podobne kolory znajdziecie również na trzech wentylatorach 120 mm 1750 rpm, całość zaś można podpiąć do komputera dzięki okablowaniu ARGB.

Wydajność? Niezła. Na standardowych ustawieniach ze skądinąd wymagającym procesorem Intel Core i9-13900K podczas grania temperatura utrzymywała się

przeważnie w zakresie 70-80°C (np. 77°C dla Metro Exodus), w testach 3DMark osiągając 94°C, co jest wynikiem o 3°C gorszym niż w przypadku naszego standardowego chłodzenia, również tej firmy, MasterLiquid ML360 Illusion. W tym porównaniu nieznacznie wyższe temperatury dało się zresztą zauważyć także w trakcie grania. W testach syntetycznych z kolei, przy całkowitym obciążeniu, sprzęt bardzo szybko dobił do termicznych ograniczeń 100°C, ale to rzecz jasna nie jest dla Intelu niczym nietypowym. Cooler Master określił maksymalne TDP na 250 W, w testach zaś początkowo pobór mocy przekroczył dla CPU 272 W, po czym błyskawicznie spadł do 247 W, co tutaj przełożyło się na taktowanie rdzeni P na poziomie 5,3-5,4 GHz – a więc w najgorszym przypadku o 100 Hz po-



■ **Biały kolor ucieszy ludzi, którzy mają dość dominującej obecnie czerni.**

niżej granicy Max Turbo Frequency dla tego procesora (o wyższych „boostach” przy takim obciążeniu można oczywiście zapomnieć). Maksymalna prędkość wentylatorów wyniosła nieco poniżej 1700 obr./min – mniej niż nominalnie, lecz wciąż mieszcząc się w podawanym przez producenta zakresie tolerancji. Niby dałoby się zastosować szybsze „śmigła”, ale problem stanowi co innego. **Nowa pompa wydaje z siebie delikatny, aczkolwiek nieco nieprzyjemny dla ucha terkot. Fakt ten odnotujecie, pracując np. z otwartą obudową.**

Choć mogło być lepiej, ogółem to chłodzenie po prostu wystar-

czające. Na pewno **punktuje wyglądem, prostotą montażu i ceną** – szczególnie kiedy weźmiemy pod uwagę światelka. Kupujcie, jeśli potraficie pogodzić się z nieznacznie gorszymi osiąganiami, a ponadto lubicie, gdy sprzęt prezentuje się stylowo.

■ Krigor

PODSUMOWANIE

■ **wygląd • ARGB • prostota montażu • przyzwoite temperatury pracy • nie najgorsza cena, zważywszy na wyposażenie dodatkowe • pasta CryoFuze Thermal w komplecie**

■ **istnieją wydajniejsze zestawy AIO – również w tej cenie • cichy terkot pompy • przydałyby się szybsze wentylatory**



Logitech G502 X Plus



■ Kolejna udana myszka klasy premium Logitecha.



Cena: 528 zł | Dostarczył: Logitech | logitech.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 13 (wszystkie programowalne) • Rodzaj sensora: HERO 25K, optyczny, do 25 600 dpi, 400 ips, 40 g, brak wyglądania/przyspieszania/filtrowania • Częstotliwość aktualizacji: 1000/500/250/125 Hz • Sposób podłączenia: bezprzewodowy, kabel USB typu C • Długość dołączonego kabla: 210 cm • Inne: hybrydowe optyczno-mechaniczne przełączniki Lightforce, osłona przycisku zmiany czułości dpi, kabel USB-C do ładowania, odbiornik USB-A Lightspeed, adapter do przedłużacza USB, dokumentacja, naklejka • Wymiary: 131,4 x 79,2 x 41,1 mm • Waga: 106 g

Kolejna odsłona popularnego gryzonia ma ponownie tchnąć odrobinę życia w nieco leciwą, lecz wciąż pierwszozigolową konstrukcję. Już na samym początku zaznaczę, że G502 X Plus to sprzęt z najwyższej półki – pod względem zarówno jakości wykonania, jak i ceny, jaką przyjdzie nam za niego zapłacić.

Mysz podpasuje przede wszystkim posiadaczom większych dłoni. Specyficzny kształt oraz spore gabaryty początkowo budziły moje zastrzeżenia, jednak wystarczyła chwila, aby przekonać się, że gryzoń jest niezwykle ergonomiczny i przyjemnie wyprofilowany. Stety albo niestety jest on także dosyć ciężki, przynajmniej w porównaniu z „dziurkowanymi”

kuzynami, jako że jego waga wynosi ok. 106 g.

Producent zapewnia, że bateria, która znalazła się w tym modelu, utrzyma mysz przy życiu przez blisko 130 godzin, jednak nadmierne korzystanie z oświetlenia RGB redukuje ten czas niemal czterokrotnie, do 37 godzin, co nie jest już równie imponującym wynikiem. Wspomniane oświetlenie stanowi za to jeden ze standardowych elementów G502 X Plus. Do naszej dyspozycji oddano kilka różnych opcji iluminacji oraz szeroką paletę barw, dzięki czemu bez problemu dostosujemy efekt do naszych oczekiwań. To jednak nie diody RGB czynią gamingową mysz, a jej sensor. W tym przypadku mamy do czynienia z HERO 25K

o maksymalnej czułości 25 600 dpi, przyspieszeniu na poziomie 40 g i szybkości 400 ips. Co tu dużo mówić, sensor nie zawiodł ani razu i sprawował się bez zarzutu w trakcie zarówno rozgrywki, jak i bardziej przyziemnych czynności.

Nie obyło się jednak bez mankamentów. Testowana mysz wyposażona została w 13 w pełni programowalnych przycisków, a do ich grona zalicza się także rolka, która może funkcjonować w dwóch trybach: terkot i swobodny obrót. Problem w tym, że jej wciśnięcie wymaga sporej siły, przez co klik nie należy do najprzyjemniejszych. Niemniej w ogólnym rozrachunku Logitech G502 X Plus jest godnym uwagi sprzętem i warto rozważyć jego zakup, o ile potrafimy zaak-

ceptować jego gabaryty oraz dość wysoką cenę. Świetne parametry myszy sprawiają, że korzystanie z niej to czysta przyjemność, niestety sporadycznie psuta przez twardą rolkę.

■ Jaq

PODSUMOWANIE

■ ergonomiczny kształt • długi czas pracy na baterii • ogromna liczba programowalnych przycisków • podświetlenie • dwa tryby pracy rolki • łatwe w obsłudze oprogramowanie • dobre ślizgacze

■ twardy klik rolki • waży znacznie więcej niż „ażurówki” • stosunkowo wysoka cena

9

Turtle Beach VelocityOne Flightstick



Cena: 620 zł | Dostarczył: Turtle Beach | turtlebeach.com

PARAMETRY • Sterowanie: 8-osłowy dżojstik, 2 x manetki, 2 x grzybki hat (cyfrowy i analogowy, ten drugi dodatkowo wciskany), zintegrowany z przyciskiem trackpad, scroll z funkcją trimmu; ogółem 27 programowalnych przycisków • Sposób podłączenia: kabel USB-A – USB-C, 3 m (XSX, XBO, PC), Bluetooth (konfiguracyjna aplikacja towarzysząca Android/iOS) • Złącza: 3 x USB-C (podłączenie zestawu i dodatkowych akcesoriów, np. Turtle Beach VelocityOne Rudder Pedals), mini-jack • Inne: podświetlenie RGB, ekran OLED, haptki, pierścienie sterujące, aplikacja towarzysząca Android/iOS, dodatkowe funkcje audio dla słuchawek (np. Superhuman Hearing, korektor, balans czat/graci), opcjonalny montaż śrubami M5 do stelażu lub biurka • Wymiary: 164,1 x 216,84 x 230,47 mm • Waga: 820 g

Fikuśny sprzęt do latania – a to dlatego, że choć cena wynosi ok. 600 zł, producent wyposażył ten dżojstik... w wyświetlacz OLED, który umieszczono na szczycie „kijka”. Dzięki temu możemy kompleksowo skonfigurować urządzenie, zmieniając jego tryb pracy, czy zapanować nad nieźle wyglądającym podświetleniem RGB. Fajna i wygodna rzecz.

Najważniejsze jednak jest co innego – aż 27 konfigurowalnych przycisków, które pozwolą nam sterować wirtualną maszyną, np. w MS Flight Simie. W zestawie mamy m.in. dwa grzybki hat, w tym jeden analogowy i wciskalny, a także... trackpada umożliwiającego przejęcie kontroli nad kursorem. To oczywiście maleństwo, ale działa. Dobrym pomysłem jest również znany z myszki scroll, który tutaj może pełnić funkcję trimmu, zastępując

tyl samym wybajerzone pokrętką konstrukcji z wyższej półki, np. ze świetnego, ale i dwukrotnie droższego Logitecha X56. W podstawie znajdziemy z kolei dwie manetki – super, że ich nie zabrakło, szkoda, że zostały umieszczone po jednej z każdej strony. Osobiście wolałbym, żeby były w grupie – ale wtedy urządzenie zapewne nie nadawałoby się dla osób leworęcznych. O uniwersalnym charakterze zestawu świadczy też możliwość ustawienia podpórki pod dłoń na dżojstiku na wybranej wysokości i stronie.

Wpinane do dżojstika złączem mini-jack słuchawki zyskują dodatkowe opcje: to funkcja Superhuman Hearing, korektor czy balans czat/graci. Mamy możliwość przypięcia innych akcesoriów do latania Turtle Beach, a także dostęp do aplikacji sterującej na telefonie z Androidem

lub iOS-em. Pod spodem zaś znajdziemy dziury na opcjonalny montaż śrubami M5.

Ta ostatnia kwestia przybliża nas jednak do największej wady urządzenia – umiarkowanej stabilności. Dżoj jest dość lekki, waży trochę ponad 800 g, co w praktyce przekłada się na to, że podczas żwawszych podniebnych wygibasów potrafi odrywać się od biurka (a producent nie pomyślał o przysawkach, które by temu zaradziły). Niemniej to naprawdę świetne urządzenie: precyzyjne, bogate w opcje, estetyczne i wygodne, do tego dla peceta i Xboksa. Jeśli choćby ze względu na ograniczony budżet nie planujecie zakupu wolanta, to „żółtowiwy kijek do latania” w zupełności wystarczy – zwłaszcza początkującym fanom wirtualnej awiacji. ■ Krigor

■ Wygodny i dobrze wyposażony.



PODSUMOWANIE

■ wygodny • precyzyjny • duże możliwości konfiguracji, zarówno przycisków, jak i fizycznej • dla peceta i konsol MS • dodatkowe opcje audio i ekran OLED • dobrze wyceniony

■ trochę niestabilna podstawa • brak przysawek • jak dla mnie: rozdzielone manetki

8+

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Ech, znowu jesień idzie, coraz krótsze dni. Szlag. Nie jest to moja ulubiona pora roku, listopad już macha do mnie drwiąco szarą, ociekającą deszczem ręką... Ale zawsze można powspominać lato, a szczególnie naszą lipcową imprezę – CD-Action Expo. I sporą część tego AR zajmą takie właśnie wspominki. Okej. To wy sobie teraz poczytajcie listy, a ja idę przygotować barłóg, gdzie zamierzam spać aż do marca. Więc na wszelki wypadek: Wesołych Świąt, dobrej zabawy w sylwestra, a może nawet i spokojnej Wielkanocy. A, i nie zapominajcie, że AR się nie tylko czyta, do AR się też pisze! Miłej lektury!

Cóż to był za weekend!

✉ Nie wątpię, że dostaniecie masę podsumowań od czytelników po tegorocznym expo. Chciałbym „zwięźle” zawrzeć swoje przemyślenia, ale zwyczajnie chyba się nie da: P Czego tam nie było... Fajne panele, fajna gra w ratowanie Smugglera[*], prowadzący showman Kacper Sasin, retrogranie, konkursy, możliwość swobodnej rozmowy z redaktorami[**], którzy często gęsto okazali się zupełnie inni niż sobie wyobrażałem.

Mam nadzieję, że raczej w znaczeniu „lepsi/milsi/normalniejsi/zabawniejsi/przystojniejsi, niż oczekiwałem”... :)

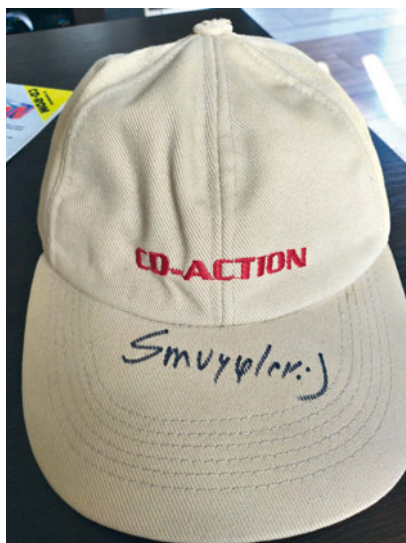
MrJedi: Cała ekipa, specjalnie na tę okazję, zrobiła sobie operację plastyczne. Pośladków.

Tu słowo komentarza z mojej strony. Przede wszystkim widać, że jesteście właściwymi osobami we właściwym miejscu i czuć, że gry naprawdę Was pasjonują i sprawiają Wam radość, naprawdę ekstra.

MrJedi: Fantastycznie. Zawsze chciałem być stepującym cyrulikiem.

Bastian, czym Ci rodzice Ciebie karmili? Rrrany, jakiś Ty wielki chłop! Smuggler jak zawsze w formie. I cofam złe słowa o Ninho sprzed lat, a teraz powstrzymam się od narzekania na Sztynnego Patyka (ups, właśnie to zrobiłem :P), bo kto wie czy za parę lat znowu nie będę musiał wycofywać się rakiem ze swych słów.

Wracając do rzeczy, co tam było. Możliwość spotkania z rzeszą Waszych fanów (pozdro dla Tomka z Kożuchowa), sporo okazji do wydania grosza[***] na gadżety i książki z możliwością zgarnięcia autografów od ich autorów. A propos autografów... Mogłem wzbogacić swój pierwszy numer CD-Action (nie reprint!) szeregiem podpisów większości redakcji[****]:D, sztos! Część z Was wprawdzie czuła opór przed złożeniem podpisu, bojąc się oznieszczenia tego egzemplarza. Uspokajam jednak, że mam jeszcze jeden (tak, też z 96-ego). :P Do tego Barnaba widząc w moich rękach kilka Waszych



gadżetów rodem z lat '90, uznał, że muszę się nimi pochwalić na scenie.

No szok! Jakbym wiedział, to zwiózłbym bussem wszystkie te moje plakaty, kalendarze, koszulki, podkładki, tipsomaniaki i mógłbym godzinami o nich opowiadać :P (wprawdzie żona wciąż mi grozi, że kiedyś to wszystko



powyrzuca, ale za bardzo się obawia, że w odwecie znikną z szaf jej wszystkie buty, więc jestem spokojny). I tak naraziłem się jej wybierając Waszą imprezę zamiast wyjazdu do teściów na weekend – no przynajmniej, trudny to był wybór. ;).

MrJedi: Teściów też mieliśmy. Na zapleczu. Trzeba było uważać.

(...) Obdarowaliście mnie na scenie m.in. kolekcjonerską figurką z Cyberpunka i sprawiliście, że 40-letni chłop poczuł się jak ten radosny chłopaczek piszący do AR przed ćwierćwieczem z nadzieją, że może tym razem zaznać sławy na łamach Waszego pisma. Wiecie, zawsze myślałem, że jestem Waszym fanem jakich wielu. No mooooożesz jednak trochę bardziej zafiksowanym, bo nie każdy projektuje i własnoręcznie robi meble pod Wasze pismo (a Wymieniacie format co parę lat, grrr...). No dobra, niech będzie. Chyba faktycznie jestem Waszym turbo fanem!

Dobra, ponownie wracając do atrakcji z expo, na czym to ja właściwie skończyłem? Aha, planszówki, dobre speedruny (osobiście najbardziej spodobały mi się Cuphead i Doom), turnieje gier z HoMM3 na czele (może sam zaczęłam w to grać? – nie bijcie!).

To chyba prośba do żony, nie nas. Nam by ręce uschły, gdybyśmy mieli bić kogoś za to, że chce pograć w Hirołsofów.

9kier: Oczywiście jednocześnie zachęcamy do grania w ciekawsze strategię! ;)

I można by tak dalej wymieniać, a wszystko zwieńczone kapitalnym koncertem muzyki



zHoMM poprowadzonym z niebywałym luzem przez dyrygenta grającego na akordeonie :O. Kto nie był, niech żałuje. Ludzi na expo było sporo, ale nie za dużo, co z jednej strony cieszyło, bo w przeciwieństwie do takiego PGA, bez problemu można było skorzystać z większości atrakcji[*****]. Pytanie jednak, czy było ich dość, by imprezę powtórzyć za rok i przebić konkurencyjną imprezę? To się okaże.

Jak to mówią, jak chcesz rozśmieszyć Boga, to mu opowiedz o swoich planach na przyszłość. No ale bądźmy dobrej myśli. Wygląda na to, że na kolejne Expo nie trzeba będzie czekać latami.

Jak będzie, to biorę tym razem ze sobą żonę i moje pociechy, a jak trzeba będzie to i teściów przywiozę do Wrocławia ;) No bo jak to tak, żebym sam się bawił.

Trzymam za Was ogromnie kciuki i życzę Wam, byście co najmniej mnie przeżyli – marka CD-Action, cały zespół, pismo, redakcja itp. :) Na koniec podziękowanie dla Barnaby, że namówił mnie na pojawienie się drugiego dnia, i to nie dlatego, że nie stałbym się wtedy celebrytą na Waszej scenie, ale dlatego, że ominęłoby mnie wiele ciekawostek jak choćby poznanie trzeciej ksywki szanownego i wieczne młodego pana Jurka Poprawy.



Mac Abra: To nie TRZECIA, tylko pierwsza, jeszcze z liceum. Tyle że nie używam jej w piśmie. „Wieczne młodego”, powiadasz? Doceniam to miłe kłamstwo. Wkrótce będę miał dość okrągłe urodziny... Nawet nie chcę mówić które, bo mnie samego to przeraża.

MrJedi: Nie desperuj, Mirmilku. Okrągłe jest dobre, bo kula to ideał.

Mac Abra: Tak, o kulach to będę pewnie chodził...

Wiem, że organizacja imprezy kosztowała Was niemało energii, dlatego (i nie tylko dlatego) całą redakcję najwyczajniej w świecie – **DZIĘKUJĘ!**

PS Pomijając to co miałem na sobie (10-letnią koszulkę CDA, która nie chce się sprać, smyczkę i inne drobiazgi), to miałem ze sobą jeszcze m.in.:

- Kartę klubu CD-Action z literówką w moim nazwisku :P

- Moje dwie ulubione płyty z muzyką z tamtych czasów dołączone przez Was do prenumeraty.

„Lightflow”! Mam też, z autografami chłopaków. Hm. A ta druga?

- Pierwszy rocznik CDA

- Waszą zdaje się pierwszą czapeczkę z lat '90 z logo CDA wzbogaconą o podpis Mr Jedi na waszych 4-ych urodzinach, którą mogłem teraz uzupełnić o podpis Smugglera :)

Gbaranek

MrJedi: Zdaje się, że tę czapeczkę też jeszcze mam. Niestety bez autografu MrJediego. :(

20-letnia czapeczka jak nówka, koszulka nie do zdarcia, podkładka, która wciąż śmierdzi plastikiem po prawie dwóch dekadach... Kto powiedział, że dajemy kiepskiej jakości gadżety? Sam mam nadal m.in. nierozpakowane „karty graficznie ładne”, dwa różne futerały na CD, mousepada 3D z Shepardem(-a) (ogólnie jest do bani, ale w roli podkładki pod piwo/kawę/herbatę sprawdza się rewelacyjnie) oraz dwa zeszyty z gramami na okładkach. Pamiętacie je jeszcze? Tropicio i G-Police, jakby kto pytał.

[*] Start gry był mało intuicyjny

[**] O dziwo łatwiej było z Wami pogadać na samym expo, niż na afterku w klubie, gdzie było deczko za głośno, a niektórzy z Was byli mocno obłożeni

[***] Zdecydowanie zabrakło porządnego stoiska z gramami (bieżącymi) – miałem zamiar wydać na nie krocie, a nie znalazłem ani jednego tytułu z mojej wishlisty. Nawet na switcha, choć Nintendo miało przecież całkiem sporą sekcję w hali. Żaden sklep nie chciał zarobić?

[****] Zabrakło jednego z ojców założycieli Mr Jedi :)

MrJedi: Nie było mnie, gdyż miałem pilny między-narodowy samolot i spieszyłem się na „Koronę królów”. Ale na przyszłe propozycje imprezowania odpowiadam zdecydowanym „być może”.

[*****] Przydałoby się mimo wszystko nieco więcej „kontentu”/stoisk, bo drugiego dnia pozostawało już śledzić jedynie wydarzenia na scenie.



EXPOnujące!

✉ No dobra, czas na moje wrażenia z waszego lipcowego Expo. Ostrzegam, będzie długo. Najpierw krótko od siebie i o sobie – czytelnik CDA od dawna. Bardzo. Pierwszym numerem to ten z Shogo w pełnej wersji, czyli nr 45.

Marek Lenc: Mój też!

Kupa czasu, nie? Tak, nie ukrywam, że pierwotną motywacją do zakupu CDA dla 9-letniego wtedy „ja” były pełne wersje gier, generalnie czytaniem czegokolwiek miałem wtedy spore problemy i to głównie dzięki wam mi minęły. A już tak w rok czy dwa później doceniłem wasze teksty (poniekąd to właśnie wy mnie przekonałicie, że czytanie jest fajne, choć zacząłem od Na Luzie i AR, która to rubryka resztą nieźle zryła mi banię). Ale w pięć lat później odpalałem już może 2-4 gry (z tych co dawaliście) na rok, za to pochłaniałem wasze pismo, każdy numer, od A do Z. Czytałem dla zasady wszystko, jak leci. I to żeby raz...

(...) Oczywiście byłem na waszej imprezie z 2014 (na paru wcześniejszych też ale to teraz nie ma znaczenia), w tej samej hali, więc mam jakieś porównanie. Na pewno w 2023 było mniej ludzi niż w 2014, choć nie mogę powiedzieć, że teraz ludzi było mało. A przynajmniej tak było w sobotę, nie wiem jak w niedzielę, bo z racji rozmaitych obowiązków mogłem wygospodarować dla siebie i was tylko tę sobotę, a i to z trudem. (Zona i tak strzeliła lekkiego focha, tjaaa...). Swoją drogą, te 9 lat temu wszystko było prostsze dla mnie – dwa dni na imprezę CDA – luzik! Dużo mniej obowiązków (rodzina, praca...), po zarwanej nocy nie potrzebowałem jak dziś wiadra kawy i masażu tajskiego żeby stanąć prosto, ech, starość. >>>



Lubię te narzekania trzydziesto-, czterdziestolatków o tym, jacy to są już starzy, sędziwi i połamani... Ale do rzeczy. Tak, ludzi zjawilo się na pewno mniej niż wtedy... Cóż, takie czasy. Tym niemniej na pewno wstydu nie było, frekwencję ocenilibym jako gdzieś pomiędzy „całkiem niezłą” a „dobrą” (z grubsza 12 tys. odwiedzających w dwa dni). Przynajmniej nikt nie musiał przepychać się łokciami przez tłum, a i dostęp do rozmaitych atrakcji był łatwiejszy.

Było też mniej stoisk, ale to co zastałem w pełni mnie satysfakcjonowało. No, może przydałoby się jeszcze coś z takim drobnym gamingowym osprzętem, wiecie, bajeranckie gamepady, niestandardowe podkładki pod mysz, te sprawy.



Trochę mnie dziwi, że zakopaliście swoje stanowisko gdzieś pomiędzy innymi, zamiast ładnie je wyeksponować, ale tak czy siak nie było problemu z jego znalezieniem. Nie ukrywam, że zostawiłem tam (i nie tylko tam) trochę kasy – reprint pierwszego numeru, zadziwiająco dobrej jakości, choć nie obraziłbym się gdyby ten „CD” był odwzorowany w skali 1:1; najnowszy CDA z kolekcjonerskimi okładkami, nie mogłem też nie kupić firmowych koszulek – resztę sklepowego asortymentu, poza Kubotami – bo noszę numer 11... – kupiłem sobie wcześniej). Zaliczyłem, rzecz jasna, grę targową z ratowaniem Smugglera; fajny pomysł! Ale jej zakończenie miałem dużo efektowniejsze niż wymyślił scenarzyści i niż ja sam oczekiwałem. Bo dosłownie w chwilę potem wpadłem na... prawdziwego Smugglera.

Cóż, wiadomo że od dawna podejrzewałem, a w sumie to wiedziałem, KTO nim jest – wystarczy przecież wziąć CDA z np. 2010 i aktualny, po czym porównać stopki i zobaczyć kto został... (ekipa się mocno wykruszyła, ech...)

Normalne, niestety. Mnie raczej zdumiewa, że przez długie lata praktycznie się NIE wykruszała, co było fenomenem...

ale jakoś to tak sobie wypierałem ze świadomości. Bo po co sobie psuć wspomnienia z dzieciństwa.

O, to, to! Zawsze się pytam: „Czy świadomość, że Święty Mikołaj, który przyniósł ci prezenty, to przebrany sąsiad, to było coś, co wzbogaciło twe dzieciństwo?”. Niektórych rzeczy chciałoby się nie wiedzieć, np. jak produkuje się kiełbasę. :)



A tu taki szok. Chłopie, tyle lat się tak tajniczyłeś, a teraz ostentacyjnie chodzisz sobie w koszulce „I’m Smuggler”?! Co jest?! Kurde! Zniszczyłeś mi dorosłość!!!

9kier: Też mam koszulkę z „I’m Smuggler”, w zasadzie połowa ekipy ma. To akurat nic nie znaczy!

Wiesz, 27-lecie to chyba dobry czas na coming out. Jak sam zauważyłeś, nie jest teraz szczególnie trudno ustalić swoją tożsamość. A nasi czytelnicy nie mają już 10-12 lat i nie muszą chyba nadal kryć się przed nimi pod „maską Zor-



ro”. (Swoją drogą, nawet gdy byłem dzieckiem, dziwiło mnie, że nikt się nie skapnął, iż gość z wąsikami jak jeden z arystokratów, mówiący jego głosem itd., ale w wąskiej masce na twarzy, nie został nigdy rozpoznany). Oczywiście Smuggler nadal będzie sobie żył w AR i na łamach CDA.

Nie był to jedyny redaktor, z którym miałem styczność, choć żałuję, że nie było więcej „starej gwardii”. Obrazili się, nie zaprosiliście ich, czy jak?

Byli, byli, acz w niedzielę raczej (Gem, Eld, Qnik, Tiges, Jaśko z DTP), niektórzy mieli się zjawić (Allor, Cursian, Yasiu), ale rozmaite przeszkody stanęły im na drodze. Generalnie zaproszenia rozesłaliśmy każdemu z ekipy, z kim mamy kontakt. No ale sam najlepiej wiesz, jak to jest: dzieci, rodzina, praca, inne obowiązki...

Co do Papkina, to muszę powiedzieć, że odleciał. Wtedy miał dredy jak Bob Marley, a teraz wygląda jak młody Elton John i to z czasów gdy nie tylko kwiatki wchał. Ej, nie sugeruję, że był na imprezie nafażowany czy napruty, a po prostu wizerunkowo odjechany w... ul. I prawdziwa z niego medialna bestia, zawodowo prowadził te wszystkie panele dyskusyjne na scenie. Nie będę ukrywał, że najbardziej czekałem na Q&A z redakcją i nie zawiodłem się. Niestety, nie mogłem być na panelu naczelnych, ale może gdzieś ktoś na YT wrzuci albo jakiś stream... co? Taka aluzja, jakbyście nie załapali. Ktoś, coś? Kanał CD-Action?

Obiecać nie mogę... Ale pomysł niezły.



9Kier – wołę cię z dłuższymi włosami, mam nadzieję że nie potraktujesz tego jako krytyki czy napaści, po prostu wyrażam swą opinię jako facet, bo jako czytelnik mam to gdzieś, lubię Twoje teksty tak czy siak.

9kier: Nie za bardzo wiem, jak skomentować taką uwagę, więc może po prostu: ja wołę krótsze, więc jest równowaga w przyrodzie.

To dzięki tobie zacząłem „indyczyć” i dobrze mi z tym. Miło się z Tobą rozmawiało.

9kier: Cieszę się (i z indyczenia, i z pogawędki!) Przysięgam, że pogadamy z czytelnikami – o piśmie, o projektach, o grach – to zawsze moja ulubiona część takich imprez. Fajnie, że byłeś tam z nami.

(A, Cormac też ma niezły fryz!). Generalnie i Ty, i cała reszta ekipy to po prostu normalni, fajni ludzie, którym sodówka nie uderzyła do głowy, co wcale nie jest takie typowe. Miałem pewną (nie)przyjemność zetknąć się kiedyś z paroma polskimi „gwiazdami” jutuba/twitcha i rzec muszę, że niektórym odp***a – pardon – równo w głowie gówno. Że użyję określenia z mych stron rodzinnych – niezłe buce/bucki z nich, zachowujące się tak jakby właśnie**



wrócili/ły z Oskarowej gali, gdzie dostali nagrodę za zajeźbistość. Naprawdę nie mam ochoty nawet tych chwil i tych ludzi wspominać – ogólna żenada i buractwo. Wy jesteście wręcz ich przeciwieństwem.

Wiesz, gdy spotkałem ostatnio George'a Clooneya, wiesz, na tej imprezie u Moniki Bellucci, mówił mi to samo, więc żadna nowość dla mnie. Dałem mu autograf, bardzo się ucieszył.

9kier: Dzięki. Myślę, że w każdym zawodzie – i niezależnie od tego, czy osoba jest rozpoznawalna, czy nie – trafiają się ludzie, którzy zachowują się jak buce.

Z ciekawości zapytam – czy organizacja takiej imprezy to spory problem?

Bardzo spory, i to pod wieloma względami: finansowym, logistycznym, organizacyjnym... Myślę, że najlepiej oddaje to jedno słowo – koszmar. Wielopoziomowy. A w dzień przed imprezą trzeba jeszcze wszystko szybko rozładować, rozstawić, podłączyć, uruchomić... Szczerze mówiąc, nienawidzę tego czasu, bo to ogólny zapieprz, stres i milion rzeczy, których nie możesz przewidzieć, a zwalają ci się na łeb i musisz z tego wybrnąć. I ciągle w ruchu, od wczesnego rana do „aż się wszystko zrobi”. Ot, z życia wzięte: dogadujesz wypożyczenie sprzętu do grania w Diablo IV (widziałeś na pewno to ośmiokomputerowe stanowisko). I wszystko jest okej, poza tym, że okazuje się, iż te kompy... nie mają kart sieciowych. Co odkrywamy w piątek późnym popołudniem. Czyli w Diablo nijak pograć się na nich nie da (o instalacji samej gry nie wspomnę), a pociągnięcie awaryjnie kabelka na sam środek dużej Hali Stulecia do najprostszych czynności nie należy... A przez Wi-Fi gra będzie się instalować z 10 godzin. Poza tym brakuje przewodów zasilających do części sprzętu. I takie tam. To był naprawdę dłuuuugi piątek. Dość powiedzieć, że ostatnie – acz drobne – rzeczy robiliśmy jeszcze w sobotę o 9.30. Ale udało się, wszystko – nomen omen – zagrało. Ufffff.

Sama impreza to już zasadniczo przyjemność, choć – co tu kryć – trochę jednak męcząca. Więc się nie dziwicie, że na sobotnim afterparty niektórzy z nas robili wrażenie nieco... sponiewieranych. Ale nie liczbą drinków (jeśli coś piliśmy na Expo, to kawę i energetyki).

9kier: Przyznaję, że spędziłam pół afteru na parkiecie i tańczyłam do drugiej w nocy, ale też – w przeciwieństwie do wielu osób z redakcji – nie zajmowałam się organizacją Expo, bo pojawiłam się tam w połowie prywatnie. Wielki szacun dla ekipy, która sprawiła, że to wszystko się wydarzyło.

A w niedzielę, gdy już expowicze poszli sobie na koncert muzyki z Hirołsów, na miasto albo do domu na obiad/piwko, my musieliśmy wszystko z kolei rozłączyć, zapakować i odesłać... I to okazało się jeszcze gorsze niż wypakowywanie, bo nagle gdzieś poginęły kartony, brakuje styropianu, monitor cholera wie czemu nie mieści się w firmowym pudle itd. (Fun fact: gdy po raz n-ty nachylałem się nad kolejnym kartonem z monitorem... trzasnęły mi spodnie na tyłku. Na szczęście w stopniu umiarkowanym i w miejscu, gdzie raczej mało kto mi zagląda. Lecz jak sobie pomyślę, że to mogło się przytrafić na scenie...). W każdym razie kiedy wróciłem do domu w niedzielę wieczorem, to chciałem tylko dwóch rzeczy: wziąć prysznic i iść spaaaa. A w poniedziałek rano praca, jak gdyby nigdy nic... Fajnie być w CDA, co nie?

Planujecie może kolejne takie imprezy?

Planujemy kolejną edycję CD-Action Expo za rok. Większą i lepszą. Już mam lekki dreszcz przerażenia na myśl o wypakowywaniu i rozstawianiu tego wszystkiego...

Bo jeśli tak, to znów będę. Nawet jeśli trzeba będzie mnie tam dopchać na wózku inwalidzkim. Macie mój miecz, mój łuk, mój topór i kartę kredytową.

A. N., Kraków

Nasze wrażenia z Expo wrzuciliśmy na cdaction.pl w formie GameWalkera (tiny.pl/ctz5p), a w tym wydaniu magazynu znajdziecie relację.

9kier: Cholera, przespałam udział w GameWalkerze!

O Expo, ale nie tylko

✉ **Do napisania tej wiadomości zbieram się już dość długo, czytając Was z mniejszymi i większymi przerwami od początku 1997 r. Szmat czasu, morze świetnych tekstów i wiele życiowych zakrętów. Będąc młodszym podchodziłem do napisania do Was – co z perspektywy czasu dostrzegam – w niewłaściwy sposób. Otóż w głowie krzątało mi się nieodmiennie: „A co jak list nie będzie dość dobry? A co jak nie wydrukuję?”**

Śmieszne to teraz ale dla młodego człowieka, który podchodzi do redakcji swojego ulubionego czasopisma z pewną czołobitnością miało to na tyle paraliżujące znaczenie, że na tę odwagę przez wiele lat się nie zebrałem.

Będąc już trochę starszy – i mam nadzieję ciut bardziej rozsądny (choć tu opinie są podzielone) – rozumiem, że samo wyrażenie swej opinii jest ważne bez względu na to czy dotrze ona na łamy Actiona czy nie. Cóż, dość wstępom – czas na główny powód, dla którego zdecydowałem się do Was napisać, a mianowicie CD-Action EXPO.

1. Expo

Dziękuję za organizację tego bardzo przyjemnego wydarzenia i gorąco liczę na to, że nie będziecie nam czekać na następne kolejne 9 lat. Różnorodne stoiska, ciekawe prelekcje



i pokazy (nawet nie myślałem, że speedruny gier mogą być tak emocjonujące). Świetnie spędzony czas, który pozwolił zapomnieć na chwilę o pędzie dnia codziennego, stresach i obowiązkach. Był dla mnie jednak jeden aspekt całego święta, który wybił się ponad wszystko to co powyżej opisałem. Chodzi mianowicie o przesympatycznych ludzi, których miałem okazję spotkać. To bardzo budujące przeżycie przekonać się ilu ciekawych ludzi przyjechało na EXPO by móc razem z Wami świętować (...). Fajnie było w pewnym momencie usłyszeć, że dla kogoś pierwszy KOTOR był tak samo wspaniałym przeżyciem jak dla mnie i znaleźć zrozumienie dla opowieści, że całe święta Bożego Narodzenia w 2003 r. spędziłem niemalże przed monitorem, a przy niewygodnym stoliku siedziałem z poduszką pod łokcie, odrywając się tylko dla zaspokojenia podstawowych potrzeb życiowych. Słowem CDA ma niesamowitych czytelników i warto było przyjechać, żeby się o tym przekonać. (...) Poza protokołem chciałem zapytać, czy Kaloryferowy dopadł nieszczęśnika, który w czasie Q&A z redakcją nazwał CDA „gazetą”?

Jego głowa jest nabita na pal przed siedzibą redakcji, a co?

Na sam koniec mam zdanko do 9kier, z którą nie zdążyłem porozmawiać na EXPO. Dziękuję za świetną recenzję pierwszego Darkest Dungeon. Twój zapał, w tym wypadku zaraźliwie wylewający się z artykułu, dał mi jedno z najlepszych przeżyć gamingowych w mojej osobistej historii gier. Co prawda całości nie przeszedłem, zbierając po drodze straszne ciągi, ale wracam do tej gry co jakiś czas i dalej >>>

ginę próbując. Można to chyba nazwać syndromem sztokholmskim :)

9kier: Bardzo się cieszę! A porozmawiać jeszcze na pewno będzie okazja. I może polecę Ci wtedy coś równie zachwycającego.

2. Pismo i inne sprawy

Kolejnym tematem, który chciałem poruszyć to obecny kształt pisma. Nie będę pisał, że macie się nie zmieniać bo to byłoby kiepskie życzenie. Mam nadzieję, że dalej będziecie dorastać, ewoluować bo to naturalna kolej rzeczy, a obrany przez Was kierunek jest jak najbardziej słuszny. Świetnie się Was czyta zarówno na papierze jak i na ekranie. Kanał na Youtube też ma co raz więcej dobrej jakości materiałów, które z przyjemnością się ogląda. Tak jak to napisała Cw w swym liście w wydaniu nr 03/2023 staliście się wartościowym medium, które nadaje na tych samych falach co Wasi czytelnicy. Trzymajcie tak dalej!

Chciałem również odnieść się do głośnej ostatnio premiery Diabło IV. Na początku proszę przekazać Cursianowi, że dał radę sprostać „legendarnej” recenzji Diabło II i czytanie jego artykułu było wielką przyjemnością. Świetnie całosc uzupełnił również Bastian w swoim filmie na YT. Kompleksowe podejście do tematu tej ogromnej produkcji nie poprzestając tylko na wbiściu paru leveli by jak najszybciej wypuścić recenzję. Takie recenzowanie zasługuje na uznanie.

Kuba

Bastian: A dziękuję! Co prawda dostałem masę komentarzy, że nie znam się na Diabło, że widać, że gram raczej kaźualowo (dlaczego to zarzut...?), i że mam się iść do Path of Exile, a nie recenzować Diabło IV, skoro tak je chwale... gdy ja właśnie w głównej mierze narzekałem na rozgrywkę endgame'ową. :D Czasem mam wrazenie, że niektórzy ludzie, słysząc jakieś pozytywne opinie o czymś, czego powinno się kolektywnie nienawidzić, przestają słuchać ze zrozumieniem. Diabło IV ma też przecież swoje plusy (jak główny wątek, polska wersja czy grabny, przyjemny rdzeń hack'n'slashowej zabawy) i nierzetelnie jest o tym nie wspominać.

Też wspominkowo, lecz nie o Expo

☑ **Dzięki Ci Smuggler.** Gdy w 1996 kupiłem pierwszy numer CDA po prostu interesowały mnie gry. Z czasem znalazłem tam coś dużo ważniejszego. W szkole przez wiele lat byłem popychadłem i workiem treningowym. Wyśmiewany i obijany przez „fajniejszych” dzieciaki. Byłem cichy, nieśmiały, naiwny, zawsze z nosem w książce albo kredkami w ręku. Dzięki tobie Smug zyskałem zarazem broń i tarczę prze-

ciwko tym typkom. Twoje poczucie humoru i sarkazm płynące z twoich tekstów pomogły ukształtować mój własny charakter i dzięki temu mogłem się przeciwstawić ich szykanom, jednocześnie nie musząc się uciekać do rozwiązań siłowych. Nauczyłem się, że odpowiednio przygotowana siła argumentu jest skuteczniejsza niż argument siły, a dobrze dobrana werbalna riposta może zamienić napastnika w bezbronnego pajaca.

Dzięki tej lekcji w niedługim czasie wszyscy woleli śmiać się ze mną, zamiast ze mnie, a większość tych, którzy próbowali mnie wyzwać na „pojedynkę na słowa”, szybko byli zmuszeni ustąpić z „ubitej ziemi”. Może i w jakimś sensie zostałem przez twoje teksty wypaczony, ale w tym przypadku było to dla mnie wyłącznie „pozytywne spie*****e” ;) więc jeszcze raz Ci dziękuję.

Przyznam, że jak czytam stare AR, to niekiedy łapię się za głowę... Korzystając więc z okazji, chcę powiedzieć wszystkim, którym w przeszłości pocisnąłem, że bawiłem się przy tym świetnie. :) Choć chyba pociśnięci tego uczucia często nie



podzielali. Niemniej dogryzało się tylko tym, którzy uczciwie na to zapracowali... Acz w 2023 przy części tych tekstów mocno czerwienię się z żenady.

MrJedi: Byliśmy młodzi i nieodpowiedzialni, a w swoich tekstach z tamtego okresu możemy się natknąć na niezłe kocopoli. Czasami celowe, czasami nie.

Wypijmy zatem zdrowie wszystkich takich dzieciaków, którym udało się odnaleźć siłę i hart ducha. Za tych którzy przyodziali zbroję sarkazmu i wykuli miecz krytycznego myślenia. Za tych co pod czapką błazna skrywają werbalny refleks szermierza.

(Wyszło strasznie górnołotnie, ale jestem po dobrym koniaku i wykończony po ciężkim dniu pracy ;).

M.Ć-F.

Anonymous Komuch 2 2 days ago No.26908633

z perspektywy czasu jak na to patrze to jestem spi... dolony przez smugglera i action redaction, jako gówniarz czytałem jak smuggler sapał się do ulomków i podobało mi się jego gadane, ale to źle wpłynęło na relacje z rówieśnikami bo tak samo zacząłem się wywyższać jaki to nie jestem superior. teraz wiem że smuggler to c... i kawał c... ja, skakamy po głowach na spacerze w kryminale. je... go, CD-Action dołącza do wielkiej trójcy inicjatorów spi... dolenia wraz z Kaczorem Donaldem i Haruhi

>>26908728 >>26908781

Chłopie, ja byłem dokładnie taki sam (no, poza kredkami; obić się mnie dało, ale nie bezkarnie, bo w imię zasad zawsze starałem się zrewanżować, choć zwykle więcej obrywałem, niż oddawałem). Ale szybko odkryłem, że śmiech i drwina są nieraz skuteczniejsze od pięści, bo siniak boli, lecz zniknie bez śladu po tygodniu, a złośliwy przydomek czy wykpienie kogoś publicznie będzie się za takim kimś ciągnęło latami i cały czas kłuło w dupę boleśnie. A każdy się boi śmieszności... I to rozmaitymi ciętymi ripostami, a nie pięścią, wywalczyłem sobie w końcu przyzwolity „szacunek na dzieln”...

Ale okej, wzniesmy toast. Jak to mawiają Szkoci, slàinte mhath! (Bo ja jednak wolę whisky, ale na pewno już nie preferuję Old Smugglera).

Kupowanie ocen

☑ Ostatnimi czasy uderzył mnie pewien fenomen. Rozbieżność ocen wystawianych przez pisma/portale branżowe na MC a oceny użytkowników. Wspomniane różnice są tak kolosalne iż zakrawa to o podejrzenie iż ostatnimi czasy, wydawcy po prostu kupują sobie ocenę w zakresie, co jednocześnie oznacza iż miejsca jak metacritic przestają być wiarygodnym źródłem informacji, jak również w bardzo niekorzystnym świetle stawia całą branżę piszącą o grach. Jako studium problemu można



przedstawić Sytuację z Diabło-IV. Krytycy? Ani jednej negatywnej opinii, wręcz poematy piszą jaki to produkt jest cudowny och i ach. Użytkownicy? ocena 2,5. Pewnie byłoby niżej ale widać iż następują próby ratowania oceny za pomocą kont, które powstały tylko w tym celu). Uważam że mógłby to być na prawdę fajny materiał pokazujący jak twórcy, manipulują/

próbują manipulować opinią publiczną w celu osiągnięcia korzyści finansowych, oraz jak wyżej wspomniana opinia publiczna za przysłowiową kielbasę wyborczą na to pozwala.

Bartłomiej Świerczyński



List krótki, ale odpowiedź będzie dłuższa, bo poruszyłeś wiele tematów wartych omówienia. Zacznę od tego, że sama idea, iż recenzenci „sprzedają oceny”, jest z gruntu rzeczy fałszywa, by nie rzec kretyńska. Zaraz powiesz ty albo ktoś inny: „Oho, prostytutka prostytutce głowy nie urwie” (czy jakoś tak). Ale prawda jest taka, że w dobie internetu pełnego rozmaitych portali, blogów itd. itp. trzeba by wydać grube miliony dolarów, by przekupić WSZYSTKICH recenzentów, żeby to miało sens. A i tu zawsze istnieje ryzyko, że jakiś honorowy głupek nie tylko nie weźmie kasy, ale też narobi wrzasku, że takie rzeczy się dzieją. (Dziwnym trafem jakoś nigdy tak się nie stało. Zatem albo nie ma w branży ani jednego uczciwego recenzenta, albo do tego typu zagrywek wydawców nie dochodzi). W czasach bez internetu, gdy jedyną wyrocznią dla gracza była recenzja w jakimś piśmie, to może miałyby jakieś sensowne podstawy. Ale dziś? Zresztą po co w ogóle przekupywać setki recenzentów, skoro można zapłacić jakiemuś influencerowi/streamerowi, co ma sto zylionów odsłon na YouTube czy gdzie tam, aby powiedział, że to fajna gierka i w ogóle – to przyniosłoby dużo lepszy efekt... I tak się czasem dzieje, owszem.

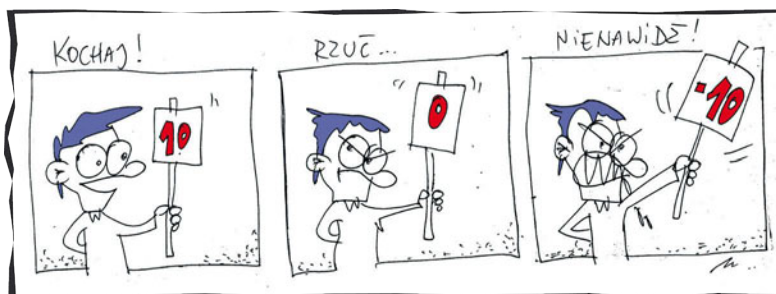
Nie, nie twierdzę, że w tej branży pracują sami paladyni i aniołowie, że nie ma przekrętów i kantów. Są na pewno. Lecz to margines. W mej blisko 30-letniej karierze pijarowcy dwóch dystrybutorów dwa razy usiłowali na mnie wpłynąć (ale tylko prośbami!), bym dał jakiejś ich grze lepszą ocenę. To było w tych dziwnych latach 90. I od tamtej pory zdradzam takim ludziom wystawioną grze notę, upewniwszy się najpierw, że recka poszła już do druku albo trafiła na stronę.

...Że oceny recenzentów dość często odbiegają od ocen graczy? Z całym szacunkiem, ale jeśli

chodzi o tych drugich, to widziałem masę opinii w stylu „zaje****a gra, ale za to, co zrobiliście z postacią X, wystawiam 1/10” czy „1/10, dajcie sobie spokój z wciskaniem LGBT”. Oględnie mówiąc, gracze, często młodzi, są mocno skrajni w ocenach. Kochają albo nienawidzą, nic pośrodku. I potem widzę 1/10 i 10/10, 9/10 i 0/10.

Co do Diablo IV, to wcześniej oceny graczy były sporo wyższe. Ale wkurzeni najnowszym patchem urządzili review bombing. 2,5/10? (Gdy to piszę, nawet mniej!) Serio? Uważasz, że to uczciwa, obiektywna ocena w pełni odzwierciedlająca poziom tej gry? Zresztą Blizzard już się ukorzył przed graczami i wycofał z kilku kontrowersyjnych pomysłów, więc pewnie wkrótce ocena graczy wróci do normy. A to, że porównujesz już wystawione oceny zawodowych krytyków – recenzje dotyczą przecież wersji „przedpatchowej” – z aktualnym hejtem, to czysta manipulacja.

Przy okazji: bez urazy, ale rzucanie oskarżeń, mając za dowód „bo tak mi to wygląda”,



przystoi, powiedzmy, 14-latkowi. A przecież nikt nie zmusza ani ciebie, ani innych „niedowiarków”, byście wierzyli zawodowcom, którzy nieraz latami budują swój recenzencki autorytet. Zawsze można zaufać anonimowemu tłumowi, często miotającemu się od skrajności do skrajności. A najlepiej „trust no one”. Kup w ciemno, zagraj, przekonaj się. Po co w ogóle nam te sprzedajne recenzje? :) Jak powszechnie wiadomo: „Recenzja nie jest obiektywna, bo gość wystawił grze ocenę inną, niż uważam, że powinna dostać. Czyli wyraźnie widać, że go kupili, by wychwalał/zniszczył tę genialną/ujową grę”.

9kier: Gdzie są te wszystkie grube hajsy, które wydawcy rzekomo wysyłają recenzentom za pozytywne recenzje? Ciągłe tylko obiecywanie i obiecywanie, a ja wciąż nie mam na syrenkowego cadillaca i wypasoną willę.

<Smuggler milczy z tajemniczym uśmiechem, siedząc w swoim trzecim ferrari w tym roku>

Odloty...

Z cyklu „listy dziwne”. Autor wysłał mi je dość regularnie. Tu przykład...

✉ **Znam prawdziwego smugglera. Randall nie jest postacią fikcyjną.**

Frogger to jakiś dzieciak w stylu disneya.

Jestem matematykiem krztakuje rzeczywistość jak matematyk. Chodzenie wyspy morza oceany matematyka to bóg fizyka nauka gry to symulatory

Nie wyjdzie nowe diablo.

www.piratebay.org

Tam się tworzy gry.

Mają z nas te studia ładny hajs hajs hajs

A my? Lepiej nie wiedzieć.

Matt Hans

Są na niebie i ziemi rzeczy, które się fizjologom nie śniły... Poza tym w Kielcach siedem szklanek. A sekstans lubi nimblać swągle na kwaśno, ale tylko jesienią w zmywarce, gdy muciochy wito-sięją o świecie w terpentynie. Bulba!

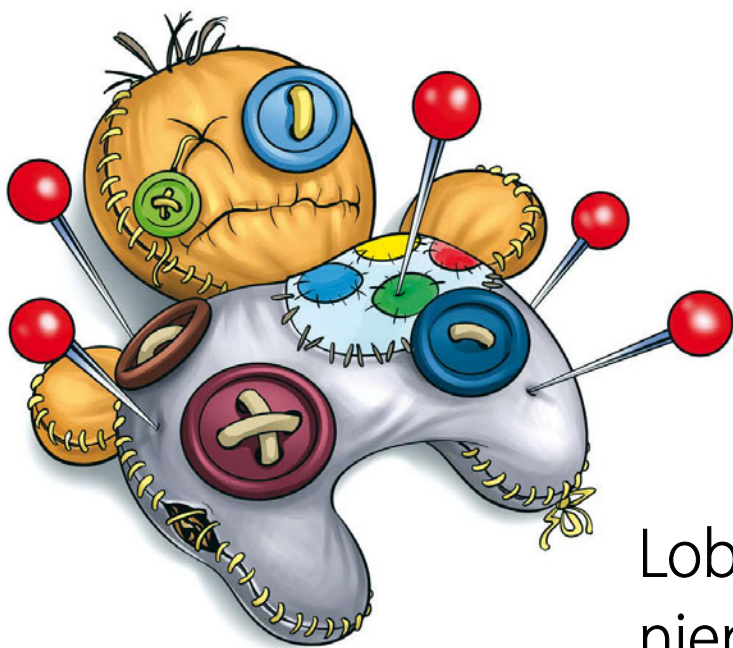
MrJedi: Cokolwiek zażyłeś, zmniejsz dawkę (po zapoznaniu się z osobą lekaarską lub farmaceutyczną).

9kier: W wierszu Matta Hansa z tomu „AR” podmiot liryczny nieokreślonej płci utrzymuje, że zna prawdziwego Smugglera – zarówno jego tożsamość, jak i jego „prawdziwe ja”. Kolejne wersy sugerują, że w kontekście i branży gier, i otaczającego świata w ogóle stara się on widzieć przez fasady i dostrzegać prawdziwą istotę rzeczy. Utwór porusza także tematykę

duchową – podmiot wypowiada się na temat sacrum (w zdaniu „matematyka to bóg” łączący naukowy racjonalizm z metafizyką) i próbuje wieszczyć („nie wyjdzie nowe Diablo”). Niewykluczone, że pewność, z jaką podmiot liryczny wygłasza te kwestie, umiejętność przewidywania przyszłości czy komentarz na temat boskości wynikają z danego mu nadludzkiego pierwiastka. Wydaje się, że podmiot liryczny wzniósł się na wyższy poziom egzystencji, pozostawiając resztę śmiertelników na płaszczyźnie ziemskiej (stąd też tytuł „Odloty”, którego liczba mnoga może sugerować wielokrotne uniesienia lub nieustanną podróż ku górze). Między innymi dlatego w poglądach jego nie brakuje kontrowersji (choćby wypowiedź na temat serii Blizzarda czy krytyka konsumentów w „mają z nas te studia ładny hajs hajs hajs”). Jednocześnie pytanie stawiane na końcu pokazuje, że nie poznał jeszcze wszystkich odpowiedzi, a ostatnie zdanie – że niewiedza była dla człowieka korzystniejsza. To jednak interpretacja szczątkowa i niepełna, powstała w oderwaniu od reszty utworów z cyklu.

**NA LISTY ODPOWIADAŁA TRÓJCA
ZDECYDOWANIE NIEŚWIĘTA: SMUGGLER,
MR JEDI & 9KIER.**

**TUŻ ZA PODIUM ZNALAZŁ SIĘ BASTIAN.
ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.**



Przegląd kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Z okazji premiery filmu „Wojownicze Żółwie Ninja: Zmutowany chaos” Xbox ogłosił konkurs, w którym można było wygrać pady... wydzielające zapach pizzy. Pfff. Ale mi atrakcja. Wiele kontrolerów pachnie nie tylko pizzą, ale też wszystkim, co ich właściciele spożywali przy swoim kompie czy konsoli przez ostatni kwartał. Do tego okruszki pod przyciskami i specyficzny tłustawy nałot na powierzchni sprzętu gratis. A microsoftowcy się chwalą, że nigdy dotąd czegoś takiego nie było. Heh. Nie znają gamerskiego życia, paniczki.

Elon Musk zmienił logo Twittera na nowe – w formie litery X. Widząc, co gość robi z tym serwisem społecznościowym (m.in. przejął bezczelnie konto usera o nazwie X), uważam, że dużo bardziej pasowałoby tu XD.

Tencent przejmuje większościowy pakiet akcji Techlandu. Paweł Marchewka, założyciel i prezes polskiego studia, wystosował z tej okazji żartobliwy komunikat, w którym obiecał, że „zachowamy pełnię praw do naszych marek, utrzymamy swobodę twórczą i nadal będziemy działać w sposób, który uważamy za właściwy”. Winszuję optymizmu, ale Chińczyk nie po to kupił firmę, by nie mieć nad nią kontroli... A może w ramach testowania swobody wrzucicie do swojej gry jakiś żart z Puchatkiem, a?

W nowojorskim Muzeum Porażki (gdzie znajdują się informacje o rozmaitych epickich wtopach ludzkości), w sektorze poświęconym technologii (np. Google Glass) i grom, obok tabliczki dotyczącej niesławnego E.T. na Atari 2600 jest też druga... opisująca problemy z jakością premierowej wersji Cyberpunka 2077. Tym sukcesem CD Projekt Red chyba się nie pochwali... A jest czym – Polak potrafi!

Esportowa liga ESL przedstawiła swój uaktualniony regulamin. Znalazła się w nim wzmianka o... dress codzie. Od teraz w zawodach nie można uczestniczyć, mając na nogach popularne „kroksy”. Dla nieposłusznych przewidziano karę pieniężną w wysokości minimum 250 dolarów. Nie uważam, żeby to był krok w właściwym kierunku.

Jesteś graczem i rodzicem? Uważaj. Pewien tatuś poszedł na łatwiznę i po prostu włączył swemu sześciolatniemu synowi konsolę, wręczył mu pada i uznał, że ojcowskie obowiązki ma z głowy. Efekt: „(...) udało mu się usunąć nie tylko wszystkie moje sejwy ze Skyrima, lecz także trzy inne gry”. To takie twórcze rozwinięcie „grałem twoim i umarł”. Cóż, rodzicielstwo to zdecydowanie gra na poziomie ironman...

Revenge to gra komputerowa irańskiego studia Korsar3D powstająca we współpracy z rosyjskimi developerami. Ma stanowić „odtrutkę” na antyrosyjską propagandę uprawianą np. w Call of Duty. Dość powiedzieć, że już w pierwszej misji udamy się do Ukrainy, by zniszczyć tajne amerykańskie laboratorium, w którym produkowany jest wirus zamieniający ludzi w atakujące Rosjan zombiaki. A dalej wcale nie będzie lepiej. Tylko dlatego ta antyamerykańska i antyzachodnia gra powstaje na imperialistycznym zachodnim silniku Unreal Engine 4? Obejrawszy zwiastun, oceniam, że Revenge odniesie podobny sukces jak Rosjanie pod Kijowem w 2022 roku.

Blizzard umieścił w Diablo Immortal lootboksy i nie poinformował o tym PEGI, choć powinien. Ale czujna organizacja dba, by takie nefajne zagrywki nie uchodziły wielkim koncertom na sucho. Niczym bulterier

rzuciła się do ataku i proszę – firma musi zapłacić karę! Całe 5000 funtów. Już się nie podniesie po tym ciosie, a inni developerzy na pewno dwa razy pomyślą, zanim wytną podobny numer.

News na naszej stronie z listopada 2022: „Sega twierdzi, że NFT jest przyszością gamingu”.

News na naszej stronie z lipca 2023: „Sega wstrzymuje się z grami NFT. Szefostwo firmy uważa je za nudne”.

I to się nazywa „pójść po rozum do głowy”. Sega, tak trzymać!

Nowy dyrektor Square Enix w swoim pierwszym wystąpieniu poświęcił chwilę nauczycielom, którzy w dzieciństwie powtarzali mu, że grając w gry komputerowe, niczego w życiu nie osiągnie. A tu proszę! Miażdżąca większość, która grając w gry, nie doszła do prezesowskich stołków, z satysfakcją pokiwała głowami: „Ha! I czyje na wierzchu? Ale tym kretynom dowalił!”

Liam Hemsworth, który zastąpił Henry’ego Cavill’a w roli Geralta w serialu Netfliksa, podobno czyta intensywnie dzieła Andrzeja Sapkowskiego, by wczuć się w rolę. Obawiam się, że mocno się zdziwi, gdy się przekonają, jak niewiele z tego, co przyjdzie mu grać, ma związek z książkami... Martwi mnie też, że nie będzie on jedynym, który się rozczaruje.

U części graczy Final Fantasy XVI wywoływało mdłości i bóle głowy. Winien tego był intensywnie wykorzystywany w grze efekt motion blur (w dodatku nie dało się go wyłączyć w opcjach grafiki). Znam wiele tytułów, które po uruchomieniu sprawiały, że



Rozeszły się pogłoski, że grafika promująca serial „Fallout” mogła zostać stworzona przez AI. Dociekliwi internauci znaleźli na niej bowiem rozmaite babole, których nie popełniłby człowiek. Jednym z koronnych dowodów ma być fakt, że znajdującą się w tle za Vault Boyem kobieta (lewy dolny róg) ma... trzy nogi. Ej no, w kontekście akurat tego świata to chyba nie powinno nikogo dziwić. A poza tym – przywykajmy, ludziska. Za 10 lat sensacją pewnie nazwiemy fakt, że jakaś gra to dzieło człowieka.

PS Popatrzenie też na czerwony samochód – ma przód z tyłu (albo jedzie pod prąd?). Innym autom zaś albo brakuje drzwi, albo klamek przy nich.

miałem podobne objawy, choć z nieco innego powodu. W „szesnastce” problem został rozwiązany za pomocą patcha, ale co mają powiedzieć ci, którzy kupili np. Redfalla albo The Lord of the Rings: Gollum?

Pewien gracz po ośmiu latach sponsorowania Star Citizen’a stracił cierpliwość i uznał, że nic z tego nie będzie, więc zażądał zwrotu wpłaconej twórcy kasy. W odpowiedzi dostał od prawników Cloud Imperium Games pięciostronicowe pismo, w którym wyluszczone, dlaczego jego żądanie jest bezpodstawne. Po czym, w geście dobrej woli, oddano mu całe 250 dolarów. CID zapewne jakoś zniesie utratę 250 „zielonych”, mając te 600 mln wpłaconych przez cierpliwych graczy. Chyba że inni też pójdą po rozum do głowy...

Jak wynika z analiz grupy badawczej Circana, połowa grających posiadaczy

Peter Molyneux o swoim najnowszym projekcie. Ludzie, cholera, piekło zamarło – Molyneux nie ściemnia o czymś, co właśnie robi. Nie sądziłem, że tego doczekam... a nie, zaraz, zaraz. Oto kolejna wypowiedź: „Natknęliśmy się na mechanikę, jakiej wcześniej w grach nie było. (...) całość będzie wydawać się bardzo świeża”. Ufff, cieszę się, że z Peterem wszystko w porządku.

Mark Kern, zasłużony były pracownik Blizzarda, skrytykował na Twitterze ekran startowy Starfielda. Poziom tego elementu gry jego zdaniem pokazuje, że „pełen pasji, lecz przepracowany zespół” dostał za mało czasu albo mu „nie zależało”. Pete Hines z Bethesda odpowiedział, że menu wygląda tak, jak twórcy chcieli, i że zostało zaprojektowane dawno temu, a przy tym wytknął Kernowi brak profesjonalizmu. Inni producenci gier zaczęli sobie kpić z krytyka (podobnie zresztą jak pozostali użytkownicy śledzący tę wymianę zdań). Ziryutowani

PC to kobiety. Zdumiewające w tym jest to, że inne badania podają skrajnie odmienne dane, a mianowicie – że 50% pecetowych gamerów to mężczyźni! No i komu wierzyć?!

„Kiedyś zacząłbym po prostu opowiadać o grze i o tym, dlaczego miałyby to być najbardziej genialna produkcja na świecie. Ludzie, którzy potem by to obejrżeli, byłiby bardzo zirytowani i zezłoszczeni, więc nie zamierzam tego robić”, powiedział

Kern podsumował to słowami: „Zachowujecie się, jakbym piep***ł wasze matki”. Wygląda to tak, jak gdyby gość pracował przy sandboksach, a nie WoW-ie, Diablo II oraz StarCraftcie, i utknął w piaskownicy na dobre.

YouTube chwali się, że jego algorytmy będą w stanie zidentyfikować melodię na podstawie zanuconego przez człowieka fragmentu. Ta... już to widzę.

Ja, mający pierwszy stopień muzykalności(*): <nucę fragment zasłyszanej romantycznej ballady> Algorytm YT: ...Cholera! <myśli intensywnie> Hmmm... Czy to może jest to? <wrzuca filmik z walczącymi kotami albo śmiechem hieny>

(*) Odróżniam, kiedy grają i kiedy nie.

Twórcy gry Battalion 1944, ekipa Bulkhead, postanowili zwrócić pieniądze osobom, które wsparły projekt na Kickstarterze w 2016 roku, gdyż nie stworzyli dotąd obiecanych wersji konsolowych i zakończyli rozwój gry na PC. Część developerów z innych studiów nie kryje niesmaku i obaw, ponieważ tego typu akcja „zrodzi oczekiwanie, że w przyszłości autorzy innych kickstarterowych porażek również będą zwracać pieniądze graczom”. Co gorsza, Bulkheadzi przed zamknięciem projektu przerobili grę na free-to-play, a jej serwery nadal działają. Nie no, żenujący brak profesjonalizmu...

Firma BMW opatentowała system Air Console umożliwiający granie w samochodzie w ok. 200 tytułów, ale tylko podczas postoju. Cuda, panie, cuda. Jak jeszcze wynajdzie system, który w trakcie jazdy zmusi kierowcę do używania kierunkowskazów, to już całkiem będzie kosmos. [Smuggler]

ŚLEDZIU NA ZAGIRYCHĘ



sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?

Zaląłeś kawą ulubiony numer CD-Action?

Chciałbyś kupić wydania specjalne bez wychodzenia z domu?



- ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- OKAZJE I PROMOCJE
- GADŻETY
- EWYDANIA
- PRENUMERATA

SOUND IS SURVIVAL



www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

JBL

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.



CYBERPUNK

WIDMO WOLNOŚCI

JUŻ DOSTĘPNE →

[CYBERPUNK.NET](https://www.cyberpunk.net)

18TM
www.pegi.info

© 2023 CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. CD PROJEKT, logo CD PROJEKT, Cyberpunk, Cyberpunk 2077, logo Cyberpunk 2077 oraz logo Phantom Liberty są zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A.



CD PROJEKT RED®